

PC PLAYER

DM 6,50
DS 50,-
SFR 8,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

SYNDICATE IM TEST

**Strategie-Thriller
vom Populous-Team**

HILFE FÜR SCHWERE SPIELE

**Gelöst: 7th Guest,
X-Wing, Pharkas**

ANIMALS & BEETHOVEN

**Software-Futter
für Ihr CD-ROM**

VOLLE KONTROLLE

**Im Vergleich:
15 PC-Mäuse**

NEUE ADVENTURE-REFERENZ

**Der Tentakel-Test:
Maniac Mansion 2**

Pirates Gold • Kyrandia 2 • PC-Kochbuch • Neues von LucasArts • Legacy-Wettbewerb
Starkiller • Prince of Persia 2 • Flashback • Serpent Isle-Tips • Beholder 3 • Spiele-Updates



Test:
Syndicate

Test:
Day of the
Tentacle

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVISS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVISS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVISS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVISS

Bunt, Bio oder Billig?

Wer öfters durch die Software-Geschäfte oder -Abteilungen der Warenhäuser schlendert, wird immer häufiger von Spielepackungen angelächelt, die uns »Komplett in Deutsch« oder »Deutsche Version« versprechen - ein Grund mehr, die heimische Softwaresammlung um ein neues, schön ausgestattetes Original zu erweitern.

Zu Hause erleben Sie dann aber das graue Wunder. Denn in so mancher deutschen Version kriegen Sie für mehr Geld weniger Qualität. Das fängt bei haarsträubend falschen Übersetzungen an, geht über fehlende Untertitel, oder eine auf das notwendige gekürzte Dokumentation und hört bei der teilweise wesentlich schlechteren Ausstattung auf. Nur ein Beispiel von vielen: Die USA-Versionen der Ultima-Spiele warten mit stabiler Verpackung, Stoffkarte und auf Edelpapier gedrucktem Handbuch auf - Atmosphäre pur. Seit aber Electronic Arts in Europa die Ultima-Spiele ausliefert, gibt es Schlapper-Kartons, die den Postversand nicht überstehen, eine auf Papier gedruckte Karte und ein Handbuch mit weniger Bildern.

Die beste Ausrede im Bereich Abspecken ist das Thema »Umweltschutz«. Unter dem Deckmantel »Wir tun was für die Umwelt« werden Anleitungen auf tristem Recycling-Papier gedruckt (natürlich nur in schwarzweiß). Wie ernst es der Hersteller tatsächlich mit Umweltschutz meint, sieht man am gleichzeitig in der Packung liegenden Werbeprospekt: vierfarbig auf Hochglanzpapier gedruckt. Neuerdings zielt auch der »Grüne Punkt« die Schachtel so manchen Spiels. Aber was (außer der von manchen Händlern immer noch geforderten Einschweiß-Folie) soll denn hier recycled werden? Außerdem verkennen die Software-Häuser den Umweltverschmutzer Nummer Eins: die Diskette. Denn bei der Disketten-Produktion fallen Schwermetalle und giftige Chemie-Abfälle an. Außerdem werden wertvolle Ressourcen für Kunststoffe verbraucht. Natürlich verwenden Spiele-Hersteller meistens die preiswerten No-Name-Disketten aus Fernost, wo man es mit dem Umweltschutz in den Fabriken nicht so genau nimmt wie hier in Europa. So sind die dreißig Seiten Anleitung auf Umwelt-Papier lediglich ein Ablenkungsmanöver. Aber Produkte mit dem Prädikat »Grün« oder »Bio« sind in Deutschland zu Verkaufsschlagern geworden, wie man beispielsweise an der Waschmittelwerbung sieht. Da ist man als Hersteller eines Produkts schon versucht, sich an diesen begrüßenswerten Trend scheinheilig anzuhängen.

Bei unseren Nachbarn in England und den USA ist die Umwelt noch kein Verkaufs-Faktor; dort druckt man auf normales Papier, manchmal sogar farbig. Daß diese Versionen in Deutschland dann billiger angeboten werden, liegt an den schwankenden Wechselkursen: Das britische Pfund fiel in den Keller, die Spielepreise in England und Deutschland blieben aber gleich; dadurch sind englische Spiele bei uns wesentlich günstiger zu haben. Nur so kann der paradoxe Zustand entstehen, daß Sie manchmal für weniger eben mehr bezahlen müssen.

Viel Spaß bei dieser chlorfrei gebleichten Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER

Der Nachfolger zu
Maniac Mansion im
Test: Das Abenteuer-
spiel Day of the
Tentacle bietet
Unterhaltung der
abgedrehtesten Art

34



AKTUELL



Ludwig läßt grüßen:
Mircasafts »Multimedia
Beethoven« begeistert
nicht nur Klassik-Kenner.

19



Sa cool können Lern-
spiele sein: Bei der
Suche nach Carmen
Sandiego erfährt man
viel über Astronomie.

40



Beim Legacy-Quiz
können Sie eine Reise
zum Euro-Disney-Park
gewinnen.

22

PIRATES GOLD

Das Kultspiel im Super VGA-Kleid 6

LUCASARTS

Erste Infos über die neuesten
Programme 7

LEGEND OF KYRANDIA 2

Interview mit dem Westwood-Boß 8

KURZMELDUNGEN

Rund ums PC-Entertainment 10

BURNTIME

Strategie mit Endzeitstimmung 13

DARK SIDE OF XEEN

Teil 5 der Might & Magic-Saga 14

READ.ME

Aktuelle Spielebücher kurz ongelesen 16

NEUE DEUTSCHE WELLE

Auf dem Prüfstand: Die deutschsprachigen
Versionen von Veil of Darkness,
Dark Queen of Kyrinn
und Comanche Mission Disk 1 17

HITPARADEN

Aktuelle Spiele-Charts 18

LEGACY-QUIZ

Spielekenner winkt eine Reise
nach Euro-Disney 22

SPIELE-TESTS

ASHES OF EMPIRE 70

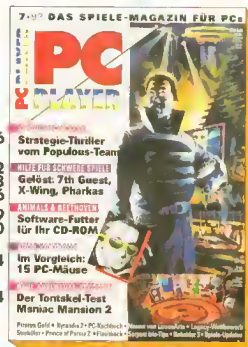
+ BATTLE ISLE DATA DISK II 72

DAY OF THE TENTACLE 34

+ DR. FLOYD 52

FLASHBACK 44

FREDDY PHARKAS 82



LEGEND OF MYRA 60

LIVERPOOL 64

OSIRIS 61

PRINCE OF PERSIA 2 62

SENSIBLE SOCCER 66

SPHEROIDS 42

+ SYNDICATE 46

VIKINGS 74

+ WHERE IN SPACE IS

CARMEN SANDIEGO 40

WORLDS OF LEGEND 79

HARDWARE

PC-MÄUSE IM TEST

15 Modelle von »funktionale«
bis »flippig« 24

MEDIA LINK

Das ferngesteuerte Wohnzimmer 90



Ein tierisches CD-ROM-Programm: Wir besuchen den elektronischen Zoo mit The Animal **20**



Knüpft das Rollenspiel Eye of the Beholder III an die Erfolge der beiden Vorgänger an? Der Test verrät's ab Seite **76**



Ärger im Geisterhaus? Unsere Tips zu 7th Guest lassen keine Kopfnuß ungelöst. **92**

15 Kandidaten gingen in unsere »Mousefallen«. Im Testfeld waren vom Designer-Nager bis zum griffigen Ergonomie-Wunder die wildesten Modelle vertreten **24**

SOFTWARE

MULTIMEDIA BEETHOVEN

CD-ROM-Nachhilfe für Klassik-Liebhaber **19**

THE ANIMALS

Der elektronische Zoo im neuen Super VGA-Look **20**

BUG REPORT II

Die Tücken der Spiele-Updates **83**

SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

Actionspieß & Portoberechnung **86 +**

DAS PC-KOCHBUCH

Kulinarische Kompositionen dank MS-DOS **88**

REFERENZSPIELE

Die besten Programme auf einen Blick **32**

IMPRESSUM **43**

INSEKTENVERZEICHNIS **43**

DISKETTEN-SERVICE **54**

STARKILLER **59**

TECHNIK-TREFF **105**

LESERBRIEFE **108**

VORSCHAU **109**

FINALE **110**

TIPS & TRICKS

THE 7TH GUEST **92**

FREDDY PHARKAS **96**

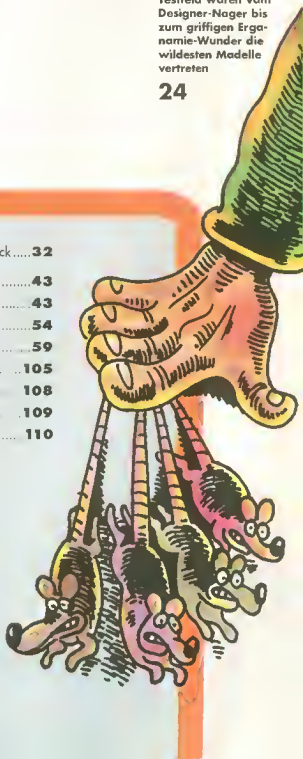
X-WING **98**

SERPENT ISLE **102**

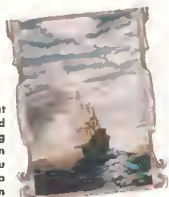
RUBRIKEN

SPIELE-PHILOSOPHIE

Das Testkonzept von PC-PLAYER **30**



Wendigkeit
und
Bewaffnung
sind von
Schiffstyp
verschieden



GOLDSTÜCK

Make-up für
einen Klassiker: Microprose
veröffentlicht in Kürze die auf-
gemotzte »Gold«-Version seiner
Freibeuter-Simulation »Pirates«.

Preview von »Pirates Gold«

Aktuell

Originaire Spielidee gefällig? Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, hilft vielleicht der Griff in die Mottenkiste weiter. Ende der 80er Jahre landete Microprose einen Geniestreich in punkto Spielwitz und Originalität.

Bei »Pirates« bastelte man an einer Freibeuter-Karriere mit allen Schikanen: Schwertduelle, Seeschlachten, Schatzkarten und emsiges Handeln wurden zu einer einmaligen Mischung vereint. Bei allem Respekt vor dem Spielprinzip verschreckte die alte PC-Version dieses Titels auch hartgesottene Seebären. Jenes Kleinod eines vergangenen Jahrzehnts bietet solch grottige Feinheiten wie 16-Farben-Pfui-EGA-Grafik, Didelknarz-Akustik aus dem Beeper und einen Disketten-Kopierschutz Marke »Bis daß der Tod uns scheidet«, der eine Festplatten-Installation unmöglich machte.

Angesichts der technischen PC-Möglichkeiten anno Domini 1993 läßt Microprose im Spätsommer »Pirates Gold« vom Stapel. Das Programm wird ausschließlich VGA und Super VGA unterstützen; letzteren Grafikmodus mit delikaten 256 Farben bei einer erregenden Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Selbstredend, daß alle Bilder neu gemalt wurden und mit der ollen EGA-Galerie nicht mehr viel zu tun haben. Auch der Sound präsentiert sich frisch durchgestylt und nutzt solch neuzeitlichen Akustikkitzel wie die Soundblaster-Digitalspäßchen weidlich aus.

Anscheinend plant Microprose keinerlei Änderungen beim Spielprinzip. Sie haben die Wahl zwischen mehreren historischen Szenarien und Schwierigkeitsgraden. Durch die vielen Freiheiten bei der Gestaltung der Piraten-Karriere kommt auch nach wiederholtem Durchspielen nicht so schnell Langeweile auf. Sie können für Ihre Heimatnation auf Kaperfahrt gehen und Schiffe verfeindeter Länder aufbringen, ganze Städte erobern, sich als Ober-Outlaw auch mit der eigenen Regierung verkrachen oder den unternehmerischen Schwerpunkt auf ehrbaren Handel verlegen. Das Spielge-

biet ist die Karibik, wo Dutzende von Ortschaften, Geheimaufträge und verscharrte Schätze auf Sie warten. Die Ent-

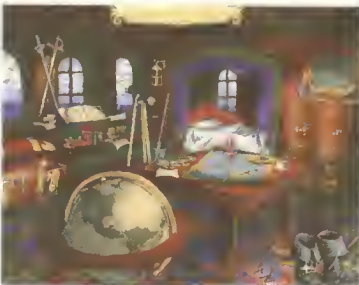
wicklungversion, die wir anspielen durften, bietet alle inhaltlichen Tugenden des Ur-Pirates - nicht mehr und nicht weniger. Das ist angesichts der zeitlosen Güte des Vorbildes recht erfreulich, doch andererseits hätten sich viele alte



Schöner entern: Dank Super VGA wirken einige PC-Grafiken geradezu fotorealistisch

Pirates-Kenner sicher ein paar zusätzliche Features oder Spielmodi gewünscht.

Endgültige Aussagen folgen demnächst in PC PLAYER, sobald das fertige Testmuster den Weg über die rauhe See in unsere Redaktionskajüten gemacht hat. (hl)



Klicken Sie einzelne Gegenstände wie den Globus an, um in bestimmte Menüs zu gelangen

Die Schatzsuche war anscheinend erfolgreich



Die neuesten Spiele von LucasArts

TOLLES TRIO

Nach »Day of the Tentacle« hat LucasArts die nächsten hochkarätigen Spiele in Planung. Zur Weihnachtszeit gib's Nachschub für alle Adventure-Fans und X-Wing-Piloten.



Star Wars-Action mit üppiger 3D-Ausstattung: Rebel Assault wird exklusiv auf CD-ROM erscheinen

Grafik». Rebel Assault wird ausschließlich auf CD erscheinen, denn die aufwendigen 3D-Szenarien berechnete man erst per Grafik-Software und spielt sie dann von der CD ab.

Die Raumschiffe werden schließlich als Sprites draufprojiziert. Ähnlich wie X-Wing bietet das Programm eine fortlaufende Story, ein Trainingscamp und viele Missionen. Geflogen wird durch Asteroidenfelder und über Planetenoberflächen. Dieser CD-ROM-Leckerbissen soll Ende '93/Anfang '94 herauskommen.

Sommerzeit, Programmierzeit: Wenn die Ventilatoren surren und der Schweiß bedächtig tropft, kleben Programmierer an Ihren PCs, um die potentiellen Verkaufshits fürs Weihnachtsgeschäft anzugehen. Wir präsentieren Ihnen die neuesten Bilder der aktuellen LucasArts-Projekte.

The Dig

Dieses SF-Abenteuerspiel basiert auf einer Idee der Filmgenies George Lucas und Steven Spielberg. Zwei rivalisierenden Archäologen-Teams entdecken auf einem fremden Planeten die Überreste einer außerirdischen Zivilisation. Daraufhin entbrennt ein munterer Wettstreit, denn natürlich will jedes Team das erste sein, welches die Geheimnisse der



Das SF-Adventure The Dig basiert auf einer Idee von Steven Spielberg und George Lucas

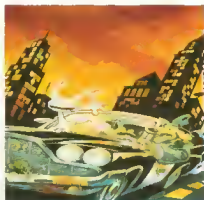
Alien-Technologie enträtselt. Dieses Spiel ist bereits seit drei Jahren in der Planung und hat im Vorfeld einige Programmierer zerschlagen. Allein ein Jahr wurde investiert, um die Flora, Fauna und Alien-Kultur der fremden Welt glaubhaft zu konstruieren. Die Projektleitung liegt momentan bei Brian Moriarty. Er entwickelt für »The Dig« ein neues Adventure-System, das auf dem bewährten »Scumm«-Gerüst der früheren LucasArts-Abenteuerspiele basiert. The Dig soll Ende 1993 sowohl auf Diskette als auch für CD-ROM erscheinen.

Rebel Assault

Der Inhalt dieses neuen 3D-Spektakels in einem Satz: »Eine Art X-Wing mit mehr Action und vorberechneter 3D-

Sam & Max

Dieses neue Abenteuerspiel soll ähnlich verrückte Gags und Animationen bieten wie Day of the Tentacle. Die beiden tierischen Helden erleben einen ausgesprochen ironischen Software-Krimi. Der Macher von »Sam & Max« ist Grafiker Steve Purcell, der seit 1988 bei LucasArts arbeitet. Vorher hatte er sich als Comic-Künstler bereits einen Namen gemacht. Steve steuerte bereits Grafiken zu LucasArts-Titeln wie den beiden »Indiana Jones«- und »Monkey Island«-Programmen bei. Hier hat er auch seine Helden Sam & Max, mit denen er bereits einige Comicbände füllte, an bestimmten Stellen in der Hintergrundgrafik versteckt. Das Adventure, bei dem Häschen und Hundchen endlich als Stars auftreten, soll zum Jahresende auf Diskette und CD-ROM erscheinen.



Grafik-Routinier Steve Purcell gestaltet das Krimi-Abenteuerspiel mit Sam & Max

Gerüchteküche

Bereits im Juli soll die erste Missions-Zusatzdiskette zu X-Wing erscheinen. Sie knüpft inhaltlich an das Hauptprogramm an und bietet 15 neue Missionen sowie einen Spielstand, mit dem man bei X-Wing alle Aufträge einzeln anwählen kann. Die Mission Disk 1 soll zwischen 50 und 60 Mark kosten; als Überraschung bietet sie außerdem einen neuen Raumschiff-Typ namens »B-Wing«. Eine zweite Mission Disk soll in wenigen Monaten folgen.

LucasArts denkt übrigens ernsthaft über »X-Wing 2« nach, das aber keinesfalls vor 1994 erscheinen würde. Hier soll man auch wahlweise die imperialen Truppen von Darth Vader steuern können. Ein drittes Monkey Island-Adventure ist sehr wahrscheinlich, fällt aber auch in die Rubrik »Zukunftsmusik«.

Mehr Infos über die neuen LucasArts-Titel in der nächsten Ausgabe im Rahmen unseres CES-Messeberichts. (hl)



Da freut sich die Frauenquote: In Kyrandia 2 übernimmt Magierin Zenthia den Heldenpart

ZEIT FÜR ZANTHIA

Gute Abenteuerspiele pflegen sich fortzupflanzen: Für November ist die Fortsetzung zu »Legend of Kyrandia« angesagt. Westwaad-Baß Brett Sperry verriet im Interview auch Details über weitere neue Projekte.

In Las Vegas bastelt das Programmerteam Westwood an einigen der vielversprechendsten Spielen für die nahe Herbstsaison. In der letzten Ausgabe stellten wir bereits das Rollenspiel »Lands o'Lore« ausführlich vor; diesmal stehen ein Rückblick auf die Eirmengeschichte und eine Vorschau auf die anderen Neuheiten im Mittelpunkt. Die größten Erwartungen sind mit dem Grafik-Adventure »Legend of Kyrandia 2« verknüpft.

? Brett, wann war die Geburtsstunde von Westwood und mit welchen Spielen hat Eure Laufbahn begonnen?

Brett Sperry: Westwood wurde von Louis Castle und mir im Jahr 1985 gegründet. Wir heuerten unseren ersten Pro-

grammierer, Barry Green, im August an. Westwood begann mit Umsetzungen von Commodore 64-Programmen auf Macintosh, Atari ST und Amiga. Wir konvertierten z.B. »World Games«, »Super Cycle« und die »Temple of Apshai«-Trilogie, um nurein-

Games als auch mit mehreren anderen Herstellern zusammen, aber Virgin war am flexibelsten und ließ uns die meisten Freiheiten bei Design und Entwicklung der Spiele. Wir hatten das Gefühl, daß wir uns bei einer Zusammenarbeit mit Virgin voll auf die kreative Seite konzentrieren können, während unser Partner sich weltweit um den Vertrieb kümmert. Virgin fehlten zudem noch Adventures und Rollenspiele im Angebot, also war es für beide Parteien eine gute Gelegenheit.

? In welchem

Ausmaße wird Euer

neues Rollenspiel

»Lands o'Lore« in

die Beholder-Fußstapfen treten?

Brett Sperry: Auf den ersten Blick sehen die Spiele vielleicht ein wenig ähnlich aus, aber die einzigen Parallelen sind das 3D-Grafikfenster und die Bewegungspfeile für die Steuerung. Zaubersprüche und Magiesystem sind völlig unterschiedlich und bieten mehr optische Effekte. Es gibt keine Charakter-Generierung mehr, statt dessen die Wahl zwischen vier vorgegebenen Spielfiguren.

Neu ist das automatische Kartenzeichnen (Automapping); eine überfällige Verbesserung. Es gibt viel Interaktion mit anderen Charakteren im Spiel, aber wir gehen nicht so weit

wie »Ultima VII«, denn bei übertriebenem Zumüllen mit Informationen macht's unserer Meinung nach keinen Spaß mehr. Wenn Du antagen mußt, alle möglichen Hinweise und Namen aufzuschreiben, dann artet es in Arbeit aus.

? Was können wir von Legend of Kyrandia 2 erwarten?

Brett Sperry: Kyrandia 1 war für uns ein großer Erfolg und wir haben einiges daraus gelernt. Kyrandia 2 wird komplexer und herausfordernder sein. Es wird die gleiche Benutzerführung verwenden; man



Das Sprite lernt laufen: Ein Blick auf die Animationsphasen von Zenthia

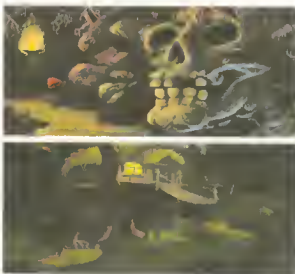


Dieses nette Pflänzchen stammt häffentlich nicht aus dem »Little Shop of Horrors«

ge zu nennen. Zu unseren ersten Originalprogrammen gehörten »Questron II«, »Hillisfar«, sowie »Battletech I & II«.

? Warum habt Ihr Euch kürzlich entschlossen, Eure Spiele selber zu veröffentlichen?

Brett Sperry: Westwood Studios ist eine Tochterfirma von Virgin Games. Wir haben unser eigenes Label und veröffentlichen dort nach Absprache mit Virgin unsere Produkte. Etwa vor einem Jahr hatten wir das Gefühl, das wir reif waren, um den Schritt vom Entwickler zum Publisher zu machen. Zu dieser Zeit arbeiteten wir sowohl mit Virgin



Düster-dramatisch präsentieren sich einige Schauplätze des neuen Adventures

wird sehr schnell mit der Steuerung zurecht kommen. In allen unseren Spielen versuchen wir, den Spieler zu überraschen und ihm neue Dinge zum Erleben und Entdecken zu präsentieren. Die Verbesserungen konzentrieren sich nicht auf das Spielsystem, sondern auf das Szenario. In Kyrandia 2 ist die Magierin Zanthia die Heldin und Malcom definitiv nicht der Bösewicht.

? Wie wird sich die wachsende Bedeutung von CD-ROM auf Eure Entwicklungsarbeit auswirken?

Brett Sperry: CD-ROM ist großartig für uns, denn wir haben Text. Die menschliche Stimme ist so viel wandlungsfähiger und emotionaler als eine Textanzeige. Hört man die Kyrandia-Charaktere auf der CD-Version einmal sprechen, möchte man die Text-Version gar nicht mehr anrühren. Ich hoffe, daß die Preise weiter fallen werden, denn jeder sollte ein CD-ROM-Laufwerk haben.

? Wie sehen bei Euch die einzelnen Entstehungsschritte für ein neues Spiel aus?

Brett Sperry: 1. Grundidee oder Konzept. Bei Kyrandia hieß es zum Beispiel »Macht ein Adventure mit echter Point-and-Click-Bedienung« und »Sorgt für einen Bösewicht, der ebenso interessant wie böse als auch witzig zu beobachten ist«.

2. Beginn der Story-Ausarbeitung.

3. Beginn von erster Programmierarbeit.

4. Die Story genau ausarbeiten. Skizzen der einzelnen Charaktere auf Papier zeichnen.

5. Prototyp von Spielsystem und Bedienung schreiben.

6. Die Hauptpersonen auf dem Computer zeichnen.

7. Die bisherige Arbeit kritisch besprechen.

8. Die Bedienung mindestens sechs mal verbessern.

9. Story, Puzzles und Spielablauf überprüfen. In diesem Stadium wird vieles nochmal neu geschrieben.

10. Mit Programmierung und Grafikerstellung fortfahren.

11. Erste Soundeffekte und Sprachausgaben installieren. Arbeit an der Musik beginnen.

12. Kritische Besprechung des Produkts von »Outsidern«, also Leuten, die nicht an dem Projekt mitarbeiten und das Spiel vorher noch nicht gesehen hatten. Design für Packung, Handbuch, Anzeigenseiten, etc. entwerfen.

13. Lehren aus der letzten Produktbesprechung ziehen. Das Spiel wird leichter oder schwerer gemacht, einzelne Teile werden noch eingebaut oder herausgenommen.

14. Das Programm an die Testabteilung geben. Das Packungdesign wird inzwischen fertig gestellt und am Debugging (Suche nach Programmfehlern) gearbeitet.

15. Letzter Feinschliff und dann wird's veröffentlicht.

Für ein von Grund auf neues Spiel kann dieser Prozeß bis zu zwei Jahre dauern. Für ein Fortsetzungsspiel brauchen wir zwischen 8 und 14 Monate.

? Was sind die Lieblingsspiele des Westwood-Teams – von den eigenen Programmen einmal abgesehen?

Brett Sperry: Zu den Klassikern gehören »X-Wings«, »Alone in the Dark«, »Civilization«, »Wing Commander«, »Dungeon Master«, »Mules«, »Ultima IV«, »Bard's Tale I« sowie »Zork I & II«.

(D. dela Fuente/hl)

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag - Freitag 9 - 18 / Samstag 9 - 13 Uhr

TELEFON:

0581 - 5006

TELEFAX:

0581 - 14461

TOP TEN

1. X-Wing	DA 89,50	6. Der Palatiner	DV 83,50
2. Lemmings 2	DA 81,50	7. History Line 1914/18	DV 81,50
3. Comanche	DV 89,50	8. F15 Strike Eagle 3	DA 87,50
4. Indiana Jones IV	DV 89,50	9. Bundesliga Manag. 2	DV 72,50
5. Ultima Underworld I	DA 77,50	10. Secret of Monks Isl. 2	DV 83,50

NEUHEITEN

A 320 USA Edition	DV 89,50	Patriot	DA 79,50
Abandoned Places 2	DV 82,50	Pinball Dreams	DA 79,50
Football Manager III	DA 82,50	Sensible Soccer	DA 59,50
Hired Guns	DA 82,50	Tornado	DA 84,50
Liberation - Captive 2	DA 63,50	War in the Gulf	DV 79,50

Nice Price

Air Bucks	DA 39,50	Lord of the Rings 2	DA 49,50
Battle Chess 2	DA 39,50	Star Trek	DA 49,50
Fantastic Worlds	DA 64,50	Stone Age	DA 49,50
First Samurai	DA 54,50	Super Sim Pack	DA 54,40
Hard Nova	DA 44,50	Vollfeld	DV 39,50

PREISLISTENAUSZUG

1989	DV 83,50	Gunship 2000 Scenario	DA 57,50
Air Commander	DA 72,50	Hammur Jump Jet	DA 87,50
Arbus A 320	DV 83,50	Heroes Quest Twin Pack	DA 60,50
Alone in the Dark	DV 89,50	Humans	DA 60,50
Battle Team	DV 75,50	Incredible Machine	DA 70,50
Battle Isle Data Disk 2	DA 49,50	Jeftighter 2.0	DA 73,50
Burning Steel	DV 83,50	John Madden Football 2	E 58,50
Burning Steel Data 1	DA 43,50	KGB	DV 64,50
Buzz Aldrin's Race into Space	DA 89,50	Kings Quest 6	DV 81,50
Campaign	DA 72,50	Legend of Kyrandia	DV 68,50
Championship Manager	DA 71,50	Links 386 Pro	DA 63,50
Civilization	DV 87,50	Links 386 Course Benif	E 49,50
Comanche Data Disk 1	DV 55,50	Links 386 C. Waune Kea	E 49,50
Contraptions	DA 46,50	M1 Tank Platoon	DA 69,50
Creepers	DA 61,50	Maniac Mansion	DV 66,50
Das Boot	DA 46,50	Melch & Magic 4	DV 83,50
Das schwarze Auge	DV 83,50	NCAA Basketball	F 68,50
Dogfight	DA 87,50	Nigel Mansell	DA 66,50
Dragon Team	DA 60,50	Off Imperium	DV 26,50
Dune 1	E 58,50	On the Road	DV 66,50
Dune 2	E 58,50	Penthouse Hot Numbers	DV 43,50
Earl Weaver 2.0	DA 58,50	Pool of Darkness	DV 70,50
Eishockey Manager	DV 75,50	Quest for Glory 3	DV 70,50
Flora 2	DV 55,50	Ragnarok	DA 89,50
Flora 3	DV 55,50	Railroad Tycoon	DV 86,50
F1 Falcon 3.0	DA 87,50	Strike Commander	DA 87,50
Formula One Grand Prix	DV 87,50	Strike Com. Speech P	E 39,50
Goblins	DV 66,50	Strike Quest 5	DV 70,50
Goblins 2	DV 89,50	Stunt Island	DV 92,50
Guns 2000	DV 87,50	Transworld	DV 72,50

LOW BUDGET

Dark Century	E 29,50
Die Kathedrale (5,25")	DV 38,50
Fort Apache	DA 29,50
International Ninja Rabbits	24,50
Nebulus 1	DA 24,50
Patton Strikes Back	E 24,50
Pinball Construction Set	E 24,50
Rodeo Games	DA 24,50
Ski or Die	DA 28,50
Stormovik	DA 30,50
TV Sports Football	DA 29,50
Winter Olympiad	DA 24,50

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten.
DA = Deutsche Anfertigung, DV = Deutsche Version
E = Englische Version, WEIER =
SCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT
WERDEN Versandkosten: Vorkasse 5,- DM,
UPS 9,- DM, POST 8,- DM zuzüglich
Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,-
DM Ab 300 DM Versandkosten! Gesamt-
preiskostenlos - Händleranfragen
erwünscht

INTERSOFT GmbH
Gr. Liederer Str. 27
3110 (29525) Uelzen

BEATLEMANIA



Gleich zweimal schlagen die britischen Pop-Könige auf CD-ROM zu

Die Idee ist so bestechend, daß gleich zwei Firmen drauf gekommen sind: Die erfolgreichste Popgruppe der Welt gibt es jetzt auch auf CD-ROM. Comptons Multimedia stellt »The Compleat Beatles« vor, eine Dokumentar-Doppel-CD, die etwa zwei Stunden Videoclips, ein dickes Buch über die Beatles sowie zahlreiche angespielte Musikstücke enthält. Im Gegensatz zu diesem eher theoretischen Werk über die Fab Four steht »A Hard Day's Night« von der Voyager Company: Der erste Film der Beatles ist kein geschichtlich relevanter Streifen, sondern eine höchst amüsante Komödie von Richard Lester. Sie können hier am Bildschirm den Film verfolgen, das Drehbuch lesen, Interviews mit den Beatles erleben und viel Drumherum-Material zum Film abrufen. Beide CDs waren zu Redaktionsschluß nur für den Macintosh zu haben, doch Windows-Versionen sind in Arbeit.

(bs)

WING COMMANDER SURPRISE



Überraschung! Die »Wing Commander Academy«, der offizielle Missions-Editor zum Weltraum-Knoller, kommt schon im Sommer

Wie heißt das nächste »Wing Commander«-Spiel? »Privateer«?

»Wing Commander III«?

Falsch geraten: Um die Durststrecke bis zu diesen beiden Programmen zu schließen (WC III dauert mindestens noch ein Jahr, Privateer könnte

knapp zum Weihnachtsfest '93 eintreffen) gibt es im Sommer »Wing Commander Academy«. Diesmal haben die Programmierer keinen Wert auf eine durchdachte Handlung gelegt, sondern einen kompletten Missions-Editor eingebaut. Damit kann man nicht nur alle bisherigen Wing Commander-Missionen spielen, sondern auch eigene Aufgaben entwerfen. Mehrere neue Raumschiffe, einstellbare Gegner-Intelligenz und weitere neue Features werden für Abwechslung sorgen. »Wing Commander Academy« soll im Spätsommer erscheinen.

(bs)

SIERRA-NEWS

Larry-Erfinder Al Lawes neues Spiel »Freddy Pharkos« lößt ein wenig den typischen Lowe-Humor vermissen; doch keine Panik: »Leisure Suit Larry 6« soll noch vor Weihnachten erscheinen. Ebenfalls in Arbeit: »Aces over Korea«, die dritte Simulation der Aces-Serie. Auch »Pinball for Windows« soll (noch neunmonatiger Verspätung) doch noch erscheinen.

(bs)

EUROPA-ASSE

Zur Zeit wird bei Dynamix letzte Hand an »Aces over Europe« gelegt, der neuen Simulation des »Aces of the Pacific«-Teams.

»Pacific« ist die Referenz-Simulation der PC-Player-Redaktion.

Erste Details aus den Programmierlabors versprechen nicht nur noch mehr Features als beim Vorgänger, sondern auch einen neuen Grafikmodus: In einem Quasi-HiRes-Modus, der ohne Treiber-Software auf fast jeder VGA-Karte funktioniert, werden 320 mal 400 Bildpunkte dargestellt. Diesen Modus gab es bisher nur in »Car & Driver« von Electronic Arts zu bewundern. So nebenbei haben die Programmierer noch stapelweise Bodenobjekte (vom Flughafen bis zum Schützenpanzer) eingebaut und den Realismus ein wenig nach oben geschraubt. Die Europäischen Fliegerasse werden Mitte Juli in den Geschäften erwartet; ein ausführlicher Test unserer Bodenmannschaft folgt.

(bs)



Höhere Auflösung? Kein Problem! Aces over Europe sprengt die Grenzen normaler VGA-Karten

RAILROAD DELUXE

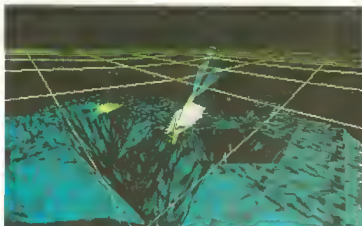
Nach ein Geheimprojekt aus USA: Neben dem aufgemotzten »Pirates Gold« arbeitet Microprose auch an »Railroad Tycoon Deluxe«. Die neue Version soll mehr Züge, mehr Spielfläche und natürlich Super VGA-Grafik enthalten.

Wenn alles klappt, laufen schon im September die ersten Deluxe-Loks vom Stoppel.

(bs)

TAUCHSTATION

U-Boot-Action verspricht uns Microprose mit dem noch vor Weihnachten erscheinenden Titel »Subwars 2050«. In einer Welt, in der die Gier nach Macht und Geld regiert, wird selbst die Tiefsee zum Austragungsort unerbittlicher Kämpfe. Offensichtlich wird dieses Spiel keine in die Zukunft versetzte Variante des Klassikers Silent Service – vielmehr muss



Die dreidimensionalen Unterwasserlandschaften von »Subwars 2050« bieten sogar die typischen Lichtbrechungs-Effekte

WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT!

Für AMIGA und PC

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Breitmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort ihr Leben. Sie sind der Manager-entscheidende Sie!



AMIGA



AMIGA

FEATURES

- 1-4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken
- alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Tarszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergesteuert oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

EISHOCKEY MANAGER



SOFTWARE 2000



Spielbare Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 5 OM in bar oder Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Eishockey",
Postfach 110, 2420 Eutin.

sen Luftkampfhähne Unterwasserschiffen ausgetragen werden, bei denen es sehr auf Ihre schnelle Auffassungsgabe und ein gutes Reaktionsvermögen ankommen wird. Es ist zu erwarten, daß man »Subwars« die Herkunft aus dem Hause der Simulations-Könige anmerken wird. Features wie raffinierte Ortungssysteme und zahlreiche verschiedene Waffen wurden uns schon in Aussicht gestellt. (tw)

DIE RACHE DES BAUMEISTERS



Gratulation an Harald Evers: Sein Buch zum Spiel ist gerade erschienen.

Nachdem sich zahlreiche Computerspiele an Romanen und Erzählungen orientierten, ging Harald Evers nun den umgekehrten Weg. Vor eininhalb Jahren errang er mit seinem Abenteuerspiel »Die Kathedrale« einen Achtungserfolg. Auf der Grundlage dieses Programms entwickelte er Handlung und Charaktere zu einem mehr als 300 Seiten starken Roman weiter.

Harald Evers hat dabei versucht, nicht einfach eine Nacherzählung der Spiel-

handlung zu verfassen, sondern neue überraschende Wendungen einzuflechten. Natürlich durfte die Liebe dabei nicht fehlen, die jedoch von übernatürlichen Mächten bedroht wird. Beibehalten wurde die vertraute Grundidee der Jahrhunderte überdauernden Rache eines mittelalterlichen Baumeisters an Kirche und Inquisition. Der Preis für die bei Herbig erschienene Hardcoverausgabe von »Die Kathedrale« liegt bei zirka 39,80 Mark. (tw)

DOPPELT DREHT SCHNELLER

Ein neues CD-ROM-Laufwerk von Matsushita wird der Nachfolger des bisherigen Sound Blaster-CD-ROMs. Das neue Laufwerk verarbeitet neben Daten- und Musik-CDs auch Kodaks Photo-CD und liest die Daten mit doppelter Geschwindigkeit als der Vorgänger. Das Kunststück wird dadurch erreicht, daß sich die CD doppelt so schnell dreht. Begeisterung läßt der eingebaute Disk-Schlitten aus, bei dem Sie die CDs ohne lästigen Caddy einlegen. Ein Navum im Computersektor ist der Matar, welcher diesen Schlitten wie bei einer Stereoanlage auf Knopfdruck ein- und ausfährt. Bis zum Redaktionsschluß war das neue Laufwerk nur in Verbindung mit einer Sound Blaster 16 ASP-Karte, Lautsprechern und einem üppigen Päckchen CDs bei Profisat und Computer 2000 für rund 1500 Mark erhältlich. Dabei handelt es sich um eine externe Version. Ein einzelnes Einbaulaufwerk soll in Kürze erscheinen. (ts)

DRACHENFLIEGEN

Ein Abenteuerspiel mit integriertem Drachenflugsimulator verspricht das Team der »Weltenschmiede«, das zuletzt durch das Adventure »Hexuma« auf sich aufmerksam machte. Bei »Caveworld – Dämmerung in der Höhlenwelt« dreht



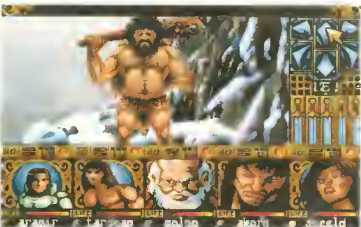
Bitte das Rauchen einstellen - bereit zum Abflug

sich alles um die Befreiung eines versklavten Volkes, das in einer unterirdischen Grotte von gnadenlosen Echsenwesen regiert wird. Digitalisierte Geräusche und animierte Grafiken, sowie eine icongesteuerte Benutzerführung sind Bestandteile des Programms. Die einzelnen Orte in der Höhlenwelt werden per Flugsaurier angefliegen, wobei der Flug selbst dreidimensional dargestellt wird. Wenn alles nach Plan läuft, können die ersten Runden über dem fremdartigen Kontinent im Herbst gedreht werden. (tw)

DÄMONENJAGD

Silmarils kann's nicht lassen. Nachdem der erste Ishar-Teil schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, will man nun mit »Ishar 2 – Messengers of Doom« vieles besser machen. Neue Zaubersprüche, ein dreimal größeres Spielareal als beim Vorgänger, 70 neue Charaktere und die Möglichkeit, die alten Gruppenmitglieder in das neue Szenario zu übernehmen, sollen zum Kauf animieren.

Diesmal bringt ein finsterner Dämon eine Droge im Umlauf, die nach und nach die Bevölkerung Ishars in willenlose Marionetten verwandelt. Der Spieler wird diese Bedrohung nur abwenden können, wenn er sieben unterschiedliche



Ein zünftiger Höhlenmensch schwingt auch im Hochgebirge seine Keule, ohne zu frieren

Inseln mit verschiedenen Landschaftselementen wie Wald, Sumpf, Ebene, Eiswüste, Berge, Städte, Burgen und Dungenen bereist. Viel Wert wurde auf eine realistische Darstellung von Höhenunterschieden gelegt. An der einfachen Bedienbarkeit wird sich nichts ändern.

Silmarils plant, Bildschirmtexte und Handbuch komplett ins Deutsche zu übersetzen und das Programm im Sommer zu veröffentlichen. (tw)

SONNENBRAND



Auf dieser Übersichtskarte werden Reisen und strategische Winkelzüge geplant

Es wird eine Zeit kommen, in der wir bleichen Computerbenutzer uns endlich nicht mehr unseres Teints zu schämen brauchen; dank des Ozonlochs ist eine blasser Gesichtsfarbe dann wieder gesellschaftsfähig. Todesurteile werden auch nicht mehr auf dem elektrischen Stuhl vollstreckt, der Delinquent wird stattdessen zu einem intensiven Sonnenbad verurteilt. Geregelter Gerichtsverfahren sind jedoch in dieser zukünftigen Welt nicht mehr üblich – schließlich hat jeder genug damit zu tun, um sein Überleben zu kämpfen. Etwas hat sich in all dem Chaos jedoch laut Max Design gehalten: Die Gier nach Macht. Einzelne Individuen versuchen, ein möglichst imposantes Gebiet unter Ihre Kontrolle zu bringen. In diesem Streit um verstrahlten Wüstensand, Autobahnrelikte und Atomkraftwerksruinen dürfen bis zu zwei menschliche Spieler und bis zu drei Computergegner mitmischen. Ein Hauptelement von »Burntime« ist eine Übersichtskarte, auf der man von einer Siedlung zur nächsten reisen kann und außerdem die Ausdehnung der verschiedenen Herrschaftsgebiete ersieht. Anfangs beginnt man noch recht hilf- und machtlos, führt unterschiedliche Aufträge aus und sichert sein eigenes Überleben. In Zeltstädten und den Überbleibseln einstiger Zen-

Endzeitstimmung auf dem PC: Max Design entführt Sie in eine Welt, in der Sie endlich keine Steuererklärung mehr abgeben müssen.

tren des Abendlandes wie Salzburg begegnet man zahlreichen anderen Charakteren, die für einen Erfolg untrennbar sind. Von diesen können im Tauschhandel Gegenstände erworben, Informationen gesammelt oder beispielsweise Führungen durch unwegsames Gelände ergattert werden.

Weniger nett sind Mutanten, die in aufgelassenen Fabriken auf arglose Opfer lauern; oder Händler, mit denen Sie hart um jede rostige Konservendose feilschen müssen. Im Laufe der Zeit schließen sich Ihnen andere Personen an, die mit ihren technischen oder medizinischen Fertigkeiten so manches Problem lösen können. Die Erkundung der apokalyptischen Welt ist jedoch nur Mittel zum Zweck. Schließlich wollen Sie ja möglichst viele Städte kontrollieren. Daher kommt es später auch zu größeren Kämpfen zwischen Ihren eigenen und gegnerischen Soldnertrupps. Eine schlagkräftige Privatarmee ist dabei nur die halbe Miete – gezieltes strategisches Vorgehen wird vom Spieler verlangt, um mit einigen



Schon wieder die Sonnenschutzcreme mit Lichtschutzfaktor 120 vergessen? Mocht nichts – für eine gepflegte Konversation sollte dies nicht hinderlich sein

Schlüsselstädten das Hinterland zu beherrschen. Ihre Pläne gehen auf, wenn Sie über all den Eroberungen die Logistik nicht vergessen und ausreichende Wasservorräte als Trumpf in der Hinterhand haben.

Einige Elemente von Burntime erinnern auf den ersten Blick an ein Rollenspiel im Ultima-Look. Auf dieser Grundlage ein Strategiespiel zu gestalten, ist ungewöhnlich – kann jedoch reizvoll werden. Max Design, die österreichischen Schöpfer dieses Endzeitszenarios, hatten schon mit dem Handelsspiel »1869« einen Hitparadenstürmer programmiert. Ihr neues Werk soll neben liebevoll gezeichneten Grafiken, Animationen und Musik auch mit einer netten Sprachausgabe brillieren. Durch eine einfache Bedienung möchten sie selbst Strategiemuffel anlocken. Ausgeliefert wird die PC-Version voraussichtlich ab August – bis dahin werden wir auch versuchen, »Burntime« intensiver unter die UV-strahlenundurchlässige Lupe zu nehmen. (tw)



Über Menüs wird die Interaktion mit anderen Charakteren gesteuert

RÜCKKEHR NACH XEEN

Aktuell



New World Computing weidet seine bewährtes Might & Magic-Rollenspielwelt gründlich aus. In der fünften Folge steht ein Besuch der »Dork Side of Xeen« auf dem Programm.

Der Dungeon-Türsteher hat ein paar Wörtchen mit Ihnen zu reden

Hat man erst einmal ein gutes Rollenspielsystem zusammengezoomt, dann ist es naheliegend, eine ganze Programmfamilie damit zu schnitzen. Das neueste Might & Magic-Opus von New World Computing soll uns in Bälde beglücken; nicht einmal ein Jahr nach dem vierten Teil steht

Folge V (»Dark Side of Xeen«) ins Haus. Ein Test folgt mit größter Wahrscheinlichkeit in der nächsten PC PLAYER. Immerhin erreichte uns vor Redaktionsschluss noch eine Demoversion, die einen ersten Eindruck erlaubt.

Offensichtlich gibt es keine wesentlichen spielerischen Neuerungen gegenüber Might & Magic IV. Story und Monster sind natürlich neu, aber vom Bildschirmaufbau über die Grafik bis hin zur Bedienung kommt einem alles sehr bekannt vor. Sie steuern Ihre Party, die aus einem halben Dutzend Helden besteht, im Pseudo-3D-Rücklook durch Fantasy-Gefilde. Automatisches Kartenzeichnen, Notieren wichtiger

Hinweise und eine üppige Anzahl kleiner Submissionen sollen Komfort und Abwechslung garantieren. Dark Side soll noch mehr Wert auf optische Gimmicks legen; so manche eindrucksvolle Zwischengrafik wird mit Sprachausgabe unterlegt. Stammspieler werden mit einem

besonderen Feature belohnt: Hat man den Vorgänger »Clouds of Xeen« auf der Festplatte und installiert Dark Side of Xeen dazu, so gesellt sich zu diesen beiden Spielwelten



Der süße kleine Augensauger flammt schon wie ein Graßer



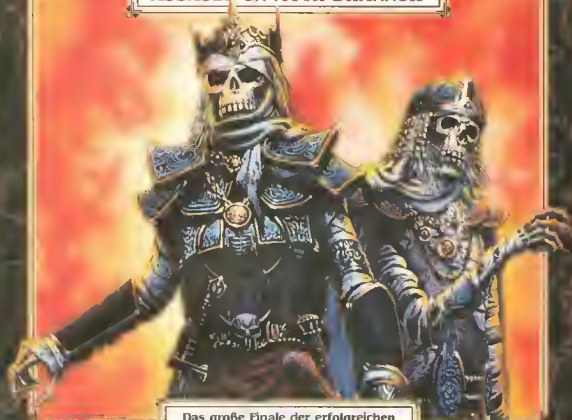
Ein paar witzige Manster dürfen nicht fehlen

ein drittes Bonus-Szenario. Dark Side of Xeen begnügt sich mit einem 286-PC als Minimalsystem, verlangt aber seine 2 MByte RAM. Der fünfte Ausflug in die Might & Magic-Welt soll im Juni oder Juli steigen. Quasi zeitgleich mit der US-Fassung soll eine komplett übersetzte deutschen Version des Programms erscheinen.

(hl)

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
 COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR



Das große Finale der erfolgreichen
 3D-Grafik Rollenspielserie!

**BLICKEN SIE DEM
 WAHREN BÖSEN INS AUGE!**

Sichern Sie sich einen Blick auf den dritten Teil der EYE OF THE BEHOLDER Saga, und lassen Sie sich verzaubern von den phantastischen Grafiken, der teuflisch verzwickten Geschichte und den zahlreichen farbenfrohen Belohnungsbildern.

Bereiten Sie sich darauf vor, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor, in die Welt der FORGOTTEN REALMS® versetzt zu werden. Entreisen Sie ein Artefakt von geheimnisvoller Macht den Fängen des gefürchteten Untoten Acererak: Ihre Reise wird Sie durch Wälder, Grabkammern, Tempel und Gilden führen. Jeder Ort für sich birgt neue Rätsel, Geheimnisse und Fallen.

Die weiter verbesserte Benutzerführung unterstützt Sie bei Ihrem Kampfum Überleben.

Nach 40 bis 100 Stunden sind Sie möglicherweise Sieger von EOB III, möglicherweise aber auch nicht.

Packende Features:

- ◆ ein breit gefächertes Monster-Bestiarium
- ◆ vollkommen neue Monsterrassen, wie Feenkobolde, Wertiger und echsenartige Humanoiden, auch als Saurials bekannt.

Starke Erlebnisse:

- ◆ über 50 Porträts und untertitelte Standbilder
- ◆ dreimal so viele filmähnliche Zwischensequenzen wie in EOB II
- ◆ fünf fantastische Musikstücke
- ◆ über siebzig digitalisierte Sound-Effekte
- ◆ importieren Sie Ihre Lieblingscharaktere aus EOB II - mit all ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungspunkten.

Komplett in deutsch



1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, ADND and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



Neue

READ.ME

Spielerbücher

Aktuell



Lemminge

Unter den bisherigen Neuerscheinungen dieses Jahres ist sicher das langersehnte Lemmings-Buch herausragend zu erwähnen. Nachdem schon erwogen wurde, das erfolgreiche Herumexperimentieren mit wehrlosen Lemmings in einer novellierten Fassung des Tier-

schutzgesetzes unter Strafandrohung zu stellen, ist nun die Rettung nahe. Zu jedem Level der beiden Spiele »Lemmings« und »Oh – no! More Lemmings« wird der entsprechende Lösungsweg angegeben. Photos unterstützen bei vielen der 220 Lösungen die jeweiligen Erklärungen. Zusätzlich werden die entsprechenden Zugangs-codes genannt. Allgemeine Tips und Tricks sind kaum zu erfahren, was bei diesem Programm jedoch auch schwer möglich wäre.

Die Gestaltung des Buches ist nicht üppig – bei den Bildschirmfotos hätten beispielsweise eingezeichnete Pfeile nicht geschadet – doch wird der Zweck erreicht. Nachdem mittlerweile »Lemmings 2« erhältlich ist bleibt zu hoffen, daß das Lösungsbuch im Laufe des Jahres um einen entsprechenden Teil erweitert wird – der Schwierigkeitsgrad des neuen Programms würde dies rechtfertigen.



Das Lucasfilm Games-Buch 2

Das »Lucasfilm Games-Buch 2« ist ein Unikum unter den Spielerbüchern; zwei völlig unterschiedliche Spielgenres (Adventures und Luftkampf-Simulationen) werden in einem Buch abgehandelt. Dies ist insofern etwas bedenklich, da die Liebhaber von Abenteuerspielen nicht immer gleichzeitig begeisterte Kampfpiloten sind.

Der erste Abschnitt beschäftigt sich mit »Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge« und »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Zu dem letztgenannten Programm wurde eine spielbare Demodiskette

beigefügt. Beide Lösungen werden jeweils in unterschiedlichen Versionen angeboten. Zunächst findet man eine der üblichen Komplettlösungen mit ausformuliertem Text. Zusätzlich werden Hinweise im Frage-Antwort-Stil gegeben; zu einem Problem gibt es meist drei Tips, von denen der erste recht allgemein gehalten ist. Auf diese Weise hat der Spieler noch eine faire Chance, das Rätsel selbst zu knacken. Für lesefaule Naturen ist eine Enträtselung der Abenteuerspiele noch in übersichtlicher Tabellenform wiedergegeben. An die Besitzer der Lucasfilm-Flugsimulationen wendet sich der zweite Abschnitt des Buches. Das Hauptaugenmerk galt dabei den Tips zu allen Missionen von »Battlehawks 1942«, »Their Finest Hour« und »Secret Weapons of the Luftwaffe«. Zu den einzelnen Missionen erfährt man beispielsweise, welche gegnerischen Flugzeuge man zuerst vom Himmel holen sollte und wie man das Missionsziel effektiv erreicht. Betreffs allgemeiner Hilfen zu Strategie und Taktik ist das Buch nicht sehr ergiebig. Zu »SWOTL« und »Their Finest Hour« können allerdings historische Hintergrundinformationen nachgelesen werden. Wer die Kampfaufträge beim besten Willen nicht ohne Hilfe schafft, dem fallen mit diesem Buch vielleicht die Schuppen von den Augen. Aber Vorsicht: fliegerisches Können wird nicht vermittelt.



Das Adventure-Buch

Gekleckert wurde beim »Adventure-Buch« sicher nicht – mit gleich 19 Komplettlösungen können Sie sich durch Ihre momentanen Lieblingsspiele schummeln. Die prominentesten Vertreter sind die beiden »Monkey Islands«, »Spellcasting 101« und »201« sowie »Star Trek – The 25th

Anniversary«, aber auch weniger bekannte Titel wie »Die Drachen von Laase« oder »Suspicious Cargo« wurden nicht vergessen. Von den Sierra-Adventures wird man kein einziges wiederfinden; schließlich hat Sybex dafür einen separaten Band reserviert.

An Bildschirmfotos wurde nicht gespart – dafür sind die wenigen vorhandenen Karten sehr lieblos gestaltet. Kurz und schmerzlos wird jedes Spiel mittels ausformulierter Komplettlösung abgehandelt. Hinweise im »Hintbook-Stil«, die dem Spieler erst einmal auf die Sprünge helfen, ohne gleich

alles zu verraten, sind nicht vorgesehen – auch wenn dies als Ergänzung sicher nicht schlecht gewesen wäre. Leidenschaftliche Abenteuerspieler bekommen jedoch rein quantitativ ordentlich was geboten für ihr Geld und werden zufrieden sein.

(tw)

NEUE SPIELERBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Das Lemmings-Buch	Babel	Sybex	3-8155-6500-6	19,80 DM	Gut
Das Lucasfilm Games-Buch 2	Babel/Preußer	Sybex	3-88745-265-8	29,80 DM	Befriedigend
Das Adventure-Buch	Borgmeier	Sybex	3-88745-773-0	29,80 DM	Befriedigend

PC-SPIELE-CHARTS

Hitparade

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSRANGS

- 1 STRIKE COMMANDER
(-) Origin
- 2 COMANCHE DATA DISK
(-) Novalogic
- 3 STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
(-) Origin
- 4 X-WING
(1) LucasArts
- 5 SPACE QUEST V
(-) Sierra
- 6 BATTLE ISLE DATA DISK 2
(-) Blue Byte
- 7 LEMMINGS 2
(2) Psygnosis
- 8 THE LEGACY
(-) Microprose
- 9 PENTHOUSE HOT NUMBERS
(-) Magic Bytes
- 10 COMANCHE
(7) Novalogic

Quelle: Leisuresoft, Erhebungszeitraum: April 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

- 1 INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS
(1) LucasArts
- 2 COMANCHE
(2) Novalogic
- 3 ULTIMA UNDERWORLD II
(4) Origin
- 4 SECRET OF MONKEY ISLAND 2
(3) LucasArts
- 5 X-WING
(-) LucasArts
- 6 WING COMMANDER II
(5) Origin
- 7 LEMMINGS 2
(-) Psygnosis
- 8 DUNE II
(10) Virgin/Westwood
- 9 ALONE IN THE DARK
(8) Infogrames
- 10 LINKS 386 PRO
(-) Access

Quelle: Leserzuschriften auf PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

COMPUTER-
SPIELE!

Musik!

Spaß!

Schulung!

Multimedia!

Videovertonung!

Pre-Production!

DIE Sound-/Sampling-Karte: MIDIA SOUND 2000

MIDIA SOUND 2000:

- ▶ 16 bit digital Audio
- ▶ General MIDI-Soundmodul
- ▶ MPU-Interface

MIDIA SOUND 2000 S:

- zusätzlich
- ▶ CD-Rom-Anschluß und
- ▶ Microsoft-Soundsystem-kompatibel

MIDIA SOUND 2000 SB:

- zusätzlich
- ▶ SoundBlaster-kompatibel

schon ab
698,-

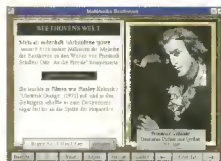
DM unverb. Preisempf.

Ab sofort bei allen MAGIC-PARTNER-HANDLERN für Sie vorführbereit.

Weitere Informationen:
MAGIC MUSIC
Postfach, Schwabenstr. 27
7117 Schwabach
FON (07946) 776-8
FAX (07946) 776-60

ODE AN DAS CD-ROM

Test: »Multimedia Beethoven«



Auch wenn Sie nur die »Disca-Version« kennen, zeigt Ihnen Multimedia Beethoven die Schönheit des Originals

Freude schöner Götterfunken, Tochter aus Elysium... wahrscheinlich kennen Sie die »Ode an die Freude« aus Beethovens Neunter Symphonie, selbst wenn Sie ausgesprochener Klassik-Muffel sind. Sollten Sie weder im Musik-Unterricht in der Schule aufgepaßt haben, noch

zu den regelmäßigen Konzertgängern gehören, werden Sie aber nicht die ganze Symphonie kennen, noch verstehen, was Beethoven da eigentlich komponiert hat. Schlimmstenfalls wissen Sie noch nicht einmal, das Beethoven völlig taub war, als er dieses Meisterwerk komponierte und die erste Aufführung dirigierte.

Microsoft macht Ihnen jetzt den Einstieg in die Klassik einfach. Unter dem passenden Namen »Multimedia Beethoven« bietet die Firma ein CD-ROM an, auf der nicht nur eine exzellente Aufnahme der Neunten zu finden ist (Wiener Philharmoniker, 1965). Die Musik wurde in eine interaktive Software integriert, die Ihnen am Bildschirm Leben und Werk Beethovens, den Aufbau des Stücks und viele Details aus den Bereichen Musik, Komposition und Instrumentenlehre erklärt. Sie können einfach die CD in einem Stück hören und dabei auf dem Bildschirm einen laufenden Kommentar mitlesen,

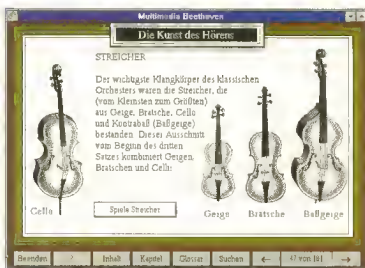
MULTIMEDIA BEETHOVEN

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 150 Mark
Benötigt: PC mit Windows 3.1, CD-ROM und Soundkarte

Der Aufbau des Stücks und viele Details aus den Bereichen Musik, Komposition und Instrumentenlehre erklärt. Sie können einfach die CD in einem Stück hören und dabei auf dem Bildschirm einen laufenden Kommentar mitlesen,

Microsoft zeigt den Musik-Muffeln die Schönheit der Klassik: Beethovens Neunte wird als multimediales Ereignis inszeniert.

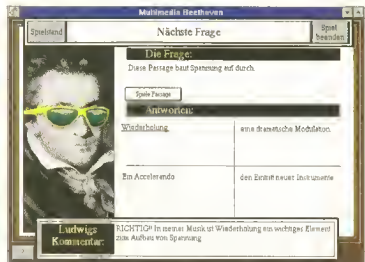
umfassen über 100 Bildschirmseiten mit Text, Grafik, und natürlich viel Musik. Die Orchester-Passagen werden selbstverständlich von der CD eingespielt, doch zur Verdeutlichung von Details wie einzelnen Themen oder Rhythmen wird Ihre Soundkarte (im Programm grundsätzlich als MIDI bezeichnet) genutzt. Sie können dazu jede beliebige Soundkarte verwenden, für die es einen Windows-Treiber gibt. Zu guter Letzt gibt es noch ein Quiz, das »Neunte Spiel«, eine Art »Großer Preis« für Beethoven-Kenner. Bis zu vier



Für die absoluten Kulturbanausen werden sogar die Instrumente erklärt; Sie brauchen also keinerlei Vorwissen

Spieler müssen Trivia-Fragen zu der Neunten beantworten. Viele Fragen verwenden von der CD eingespielte Musik-Passagen, einige sogar Grafiken. Die vollkommen überarbeitete Version von »Multimedia Beethoven« ist das erste deutschsprachige Produkt, das wirklich das Prädikat »Multimedia« verdient. Kein anderes Programm verwendet eine derart professionelle Kombination aus Bild, Ton und Text. Die Macintosh-Herkunft kann Beethoven aber nicht verleugnen; fast alle Grafiken sind in häßlich gepixeltem Schwarz-Weiß; wenigstens ein paar Graustufen hätte man der PC-Version gönnen sollen. Dafür entschädigen die lebendigen Texte, die immer wieder mit unterhaltsamen Fakten gespickt wurden und die Musik-Theorie interessanter werden lassen, als Ihr Schulunterricht jemals war. Wenn Sie schon immer mehr über klassische Musik wissen wollten, kommen Sie an diesem CD-ROM nicht vorbei.

(bs)



Demnächst auch im Privatfernsehen: Der coole Ludwig als Quizmaster im »Neunten Spiel«

»The Animals« für CD-ROM

EIN BESUCH IM



Endlich ein sinnvolles CD-ROM-

Programm: Mit »The Animals« können

Sie Unmengen von Erdnüssen und

Bononen sparen, die Sie sonst

on putzige Zoatiere verfüttert hätten.

Welcher Sielmann-Fan oder Biologiestudent hat nicht schon vom eigenen Tierpark geträumt. Leider fehlt es meist am nötigen Platz und Kleingeld, um sich einen Zoo im Vorgarten einzurichten. Oft langt es dann jedoch zumindest für eine Dauereintrittskarte zum örtlichen Tiergarten; arm dran sind nur die Mitmenschen, deren Wohnort weit weg von Duisburg, Frankfurt oder München liegt. Poster aus »Mein Tier

und ich« und sämtliche Bände von Brehms Tierleben können auf Dauer nicht befriedigen. Videofilme sind da schon lebendiger, doch auch sie vermitteln selten die gewünschte Atmosphäre.

Die Rettung naht in Form eines CD-ROMs. Freundliche Zeitgenossen haben nämlich kurzerhand den Zoo von San Diego, Kalifornien – einen der führenden Tierparks Nord-



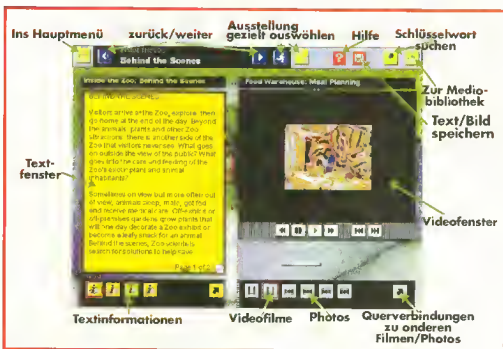
Der Digi-Zoo mit den verschiedenen Ausstellungsbereichen – fehlt nur noch der Imbißstand

Amerikas – auf die Silberscheibe gepackt. Fast nichts ist dabei verloren gegangen; Tiere, Pflanzen, Gehege, Zoowärter und Besucher sind optisch und akustisch eingefangen worden. Nur in Bezug auf die Gerüche wurde geschluppt – was bei so manchem üblen Tiergestank jedoch leicht verziehen werden kann. Etwa 200 Tierarten sind ausrottungssicher auf die CD gebannt. Sie bietet 82 Videoclips mit insgesamt 60 Minuten Länge, 1300 Farbfotos und

Beschreibungen sowie über 2 Stunden Geräusch- und Sprachaufnahmen. Natürlich relativieren sich solche Werte

wieder, wenn man bedenkt, daß die Videosequenzen nur auf einem kleinen Ausschnitt des Bildschirms ablaufen. Digitalisierte Sprache und Geräusche aber lassen einen darüber leicht hinwegsehen.

Auf die unterschiedlichen Tiere kann nicht nur alphabetisch zugegriffen werden. Gemäß den neusten Erkenntnissen ist das digitale Zoogelände in zehn verschiedene biogeographische Regionen unterteilt worden, so daß man Tiere nicht nur isoliert sondern als Teil einer ökologischen Lebensgemeinschaft wahrnimmt. Von der Tundra bis zum Tropischen Regenwald, von Inselgebieten bis hoch ins Gebirge reicht die Landschaftspalette. Zudem ist die Teilnahme an besonderen »Führungen« möglich, in denen die Tiere unter bestimmten Gesichtspunkten zusammengestellt wurden. Als besonderes Bonbon ist ein Blick hinter die Kulissen vorgesehen – natürlich mit der obligatorischen Fütterung, aber auch die Arbeit des Zoodoktors und der Tierrafuchtstation wurden dokumentiert. Interessant ist auch ein kleines Tierstimmenquiz – das allerdings nach einem Durchgang an Reiz verliert, da nur rund ein Dutzend Tiere zu identifizieren sind.



Wilde Tiere, zahme Bedienung: Windows-gemäß gibt's viel zum Klicken

Zu jeder Tierart gibt es meist mehrere Seiten mit schriftlichen Informationen sowie zahlreiche Photos; oft sogar Videoanimationen und Geräuschaufnahmen. Für die Wiedergabe der Filmaufnahmen wird ein Videorecorder samt entsprechenden Funktionen simuliert. Elfen der Texte werden von Sprechern vorgetragen und wirken dadurch intensiver als das nackte, geschriebene Wort. Tierfreunde, die Probleme mit der englischen Sprache haben, dürfen nicht ganz auf ihre Kosten kommen, da bis auf die Anleitung nichts übersetzt wurde. Wer gezielt zoologische Informationen sucht, kann in der »Bibliothek« fündig werden – Biologen sollten sich für ihre Doktorarbeit aber nicht zu viel von diesen Daten versprechen. Hier kann man auch auf sämtliche Filme und Photos zugreifen und diese nach Lust und Laune betrachten. Das wilde Herumstöbern macht überhaupt einen großen Reiz des

Ereignisse aus dem Zoo-Leben sind als mehrseitige Geschichten auf die CD gebannt worden



Gezielt können die putzigsten Tiere angewählt werden

Programms aus. Eine Gefahr besteht nur darin, daß man nach einiger Zeit alle Tieraufnahmen und Ausstellungen kennt und sich dann nur noch gelangweilt von einer Raubkatze zur nächsten klickt.

Absolute Zoofans werden dies sicher nicht empfinden, andere Käufer seien jedoch gewarnt. Als Demo – »Schau mal, was mein PC alles kann« – ist »The Animals« immer zu gebrauchen und verfehlt seine Wirkung beim Zuschauer nicht. Wenn die Sprachbarriere nicht wäre, ließe es sich auch als originelles Lernprogramm für Kinder und Jugendliche einsetzen. Zum völligen Zooglück vermißt man nur die Delphine schmerzlich – hoffentlich wird dieses Manko in einer späteren Version behoben.

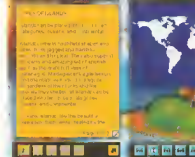


An emergency plan was rushed into action to save baby Gorilla. First, the veterinarian saved Gordy to the Zoo's nursery. Then, Joan staff tried to get the hungry infant fed.

When Gordy arrived at the Nursery, he was so weak that he couldn't expect his own. A nursery worker, JoAnn Thomas-Ross, tried to feed him some formula from a bottle. But Gordy couldn't drink the milk on his own. The veterinarian figured that Gordy's gut had developed the ability to suck milk because he had been born a month early.

JoAnn held her fingers around the corners of Gordy's mouth and under his chin to hold him in the hold of the nipple of his feeding bottle. Now, when JoAnn helps Gordy, he's able to drink. Every two hours when it's time to feed, JoAnn helps his tiny gorilla get past the nipple.

Solche niedlichen Tierbabies verstecken sich auf dem CD-ROM



Informationen über eine der biogeographischen Regionen



Zu dem gezeigten Tier sind »Medienquerverbindungen« mit zusätzlichen Bildern vorhanden

Die neue MPC-Version von The Animals benötigt einen 386er mit CD-ROM, mindestens 2 MByte RAM und Windows 3.1. Wir empfehlen dringend 4 MByte RAM. Eine abgemagerte DOS-Version mit niedrigerer Grafikauflösung Farben ist bereits im Handel erhältlich. Etwa

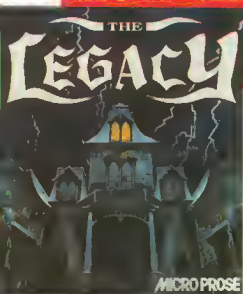
130,- DM muß man für diese Heimversion des San Diego Zoos von Mindscape investieren; eine Jahresdauerkarte für den Münchner Tierpark Hellabrunn kostet im Vergleich 60,- DM und kann bei schönem Wetter mit einer (noch) überlegenen »realen Multimedia-Welt« den Computer ersetzen. (Iw)



Als Zugabe gibt's eine kleine Dinosaurier-Kunde



Legacy-Wettbewerb: Flugreise nach Euro-Disney zu gewinnen



Wer sich nicht vor 13 unbarmherzigen Triviafragen fürchtet, kann einen Trip zum Euro-Disney-Vergnügungspark in Frankreich gewinnen.

DIE WILDE 13

Sommerzeit – Reisezeit. Wenn Sie noch den edlen Sponsor für eine nette Flugreise benötigen, dann sollten Sie sich auf eine kleine Denksportaufgabe einstellen. Anlässlich der lange erwarteten Veröffentlichung des Grusel-Rollenspiels »The Legacy« stiftet Microprose eine Flugreise für zwei Personen zum Euro-Disney-Vergnügungspark bei Paris. Schließlich gibt es hier ein »echtes« Spukhaus zu besichtigen, das die Legacy-Macher bei der Programmierung ein wenig inspiriert haben mag. Neben diesem dicken Hauptgewinn gibt es 10 Trostpreise in Form von Legacy-Paketen, die aus der Kombi Spiel plus T-Shirt bestehen.

Doch bevor Sie den Koffer packen, benötigen Sie etwas Glück und Köpfchen. In die Preis-Lostrummel gelangen nur diejenigen Einsender, welche einen Lösungsspruch richtig auf ihre Postkarte schreiben. Die 13 Buchstaben muß man sich durchs richtige Beantworten unserer PC-Trivialefragen erarbeiten. Liebenswert wie wir sind, geben wir jeweils drei mögliche Antworten vor – doch nur eine ist richtig. (hl)

PRIMA PREISE

- 1. PREIS:** Ein Wochenende im Euro-Disneyland bei Paris für zwei Personen. Microprose sorgt für Flugreise und Hotelunterbringung vor Ort.
- 2. - 11. PREIS:** je 1 x The Legacy für PC plus das dazugehörige, extrem exklusive Prima-Shirt.

Microprose-Special

1. Buchstabe:

Wie heißt das legendäre Adventure-Programmierteam, das wesentlichen Anteil an der Entwicklung von »The Legacy« hatte?

E Westwood Studios,
S Infocom,
A Magnetic Scrolls



2. Buchstabe:

Mit welchem Programm feierte Microprose sein Adventure-Debüt?

C Return of the Phantom,
I Rex Nebular,
R Maniac Mansion



3. Buchstabe:

Welchen Jet simulierte Microprose bislang in drei verschiedenen PC-Programmen?

L F-15, T F-16, B F-117

4. Buchstabe:

Welchen Spitznamen hat Microprose-Boß Stealey?

E Mad Max,
S Crazy Eddie,
Y Wild Bill



Verspieltes Allerlei

5. Buchstabe:

Indiana Jones erlebte sein bislang jüngstes Adventure in Atlantis – doch wie heißt seine rothaarige Begleiterin?

6. Buchstabe: Aus welchem Denkspiel stammt diese skurrile Puzzleaufgabe?

Befördern Sie den Ball den Hügel hinauf so daß er Mami die Tische die Plattform hinunterrollt! Um dieses Ziel zu lösen, müssen Sie die Mausehrliche so positionieren, daß der Ball über sie hinwegrollt!



I Kristin,
O Sophia,
A Allisan

U The Incredible Machine,
S The Animals,
R The Humans

7. Buchstabe:

Welches war das erste Sierra-Adventure, von dem auch eine Version mit deutschen Texten auf dem Bildschirm veröffentlicht wurde?

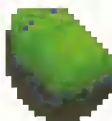


T Space Quest II, Z
Space Quest III, W
Space Quest IV

8. Buchstabe:

Aus welchem Spiele-Fuhrpark stammt dieser Brummi?

O Dune II,
M Car & Driver,
N Bottle Like Data
Disk 2



9. Buchstabe:

Wer bin ich?

S Roger Wilco,
A Freddy Pharkas,
M Rex Nebular

Rund um den PC

10. Buchstabe:

Wie heißt der neue Billig-PC von IBM?

B Hurdlo,
C Tchiba 2000,
D PC jr.

11. Buchstabe: Der »fliegende Toaster« ist Bildschirmschoner-Legende – doch aus welchem Screen Saver stammt er?



A Origin FX,
O Intermission,
I After Dark

12. Buchstabe:

Welche der folgenden Flugsimulationen stammt von Disney Software?

E Stunt Island,
S Dumba 3.0,
U Mickey teaches flying

13. Buchstabe:

Star Trek als Adventure, Bildschirmschoner und Windows-Zeichensatz – da können Sie uns sicher verraten, welchen Spitznamen »Pille« McCoy im amerikanischen Original der TV-Serie hat.

S Banes,
L Scatty,
R Pill

TEILNAHME-REGELN

Sie beantworten diese läppischen Fragen mit Links und wollen schon immer mal Eura-Disney besuchen? Na prima, dann schreiben Sie den Lösungsspruch, der aus den 13 Kennbuchstaben der einzelnen Antworten gebildet wird, auf eine Postkarte. Bekleben Sie das gute Stück mit einer 80-Pfennig-Briefmarke und schicken es an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Legacy
Gruberstr. 46 o
8011 Paing

Bitte vergessen Sie Ihren Absender nicht. Einsendeschluß ist am 1. August 1993. Treffen mehrere richtige Einsendungen bei uns ein, entscheidet das Los über die Preisvergabe. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Vergleichstest: fünfzehn markante Mäuse

MAUSE FALLE

Ein gutes Dutzend Computer-Nager haben wir in unserem Testlabor eingefangen und gründlich sezziert. Dabei kamen einige verborgene Gebrechen und Hinweise auf dringend anzuratende Transplantationen ans Tageslicht.

Software-Mammut Microsoft schätzt, daß sich derzeit weltweit rund 60 Millionen Mäuse im Computereinsatz befinden und jährlich etwa 18 Millionen verkauft werden. Von dieser Riesentorte wollen sich natürlich zahlreiche Hersteller ein möglichst großes Stückchen abschneiden. Doch Maus ist nicht gleich Maus, und die Unterschiede von Modell zu Modell sind alles andere als niedrig. Aus dem unüberschaubaren Angebot haben wir Markenmäuse und No-Names, Teures und Tand, Designtes und Derbes herausgepickt und untersucht.

Falls Sie sich für ein Maus-Modell interessieren, das nicht in unserer Tabelle aufgeführt ist, sollten Sie zur Beurteilung der Qualität dieses Gerätes die erklärenden Informationen zu unserer Tabelle studieren. Darin finden Sie zahlreiche allgemeine Hinweise, um souverän und schnell die schwarzen Schafe im Mäusemeer zu entlarven. (ts)

Colani-Maus

Schon vor geraumer Zeit, als noch keine Gehäuse-Softies und Jux-Joysticks die Computerwelt erschütterten, stürzte sich der streitbare und umstrittene Meister-Designer Luigi Colani auf ein wehrloses Computer-Mäuschen. Doch die Gestaltungs-Radikalkur bekam dem kantigen Nager verblüffend gut. Die wahlweise schwarze oder weiße Schale schmiegt sich normalgroß gerateten Bedienerhänden perfekt an und ist auch in einer Linkshänder-Variante erhältlich (das Rechtshänder-Modell ist für die linke Hand absolut ungeeignet). Was gibt's unter der Haube? Eine solide Mechanik, die vielleicht noch einen Hauch mehr Auflösung vertragen könnte.



Fancy Mouse

Auch ein Testarossa ist hübsch anzusehen, doch Samstag vormittag möchte ich mit ihm nicht in München auf Parkplatzsuche gehen. Ähnlich verhält es sich mit den Fancy Mouse-Geschwistern. Fetzig-buntes Graffiti auf dem edelschwarzen Mausgehäuse animiert zu einer rasanten Rundfahrt. Aber schon bei der ersten zaghaften Berührung des malerischen Mausmäntelchens zuckt die Hand unwillkürlich zurück – gar garstig bohren sich die Gehäusekanten in die Handfläche. Als feines Extra gibt's eine sogenannte »Kriechtaste«, die in gedrücktem Zustand alle Mausbewegungen extrem verlangsamt und damit ein exaktes Positionieren hilfreich unterstützt.



Cordless Fancy Mouse

Freie Fahrt für freie Mäuse – die schnurlose Schwester der buntemalten Fancy Mouse überträgt ihre wertvollen Fahrt- und Klickinformationen mit Infrarot-Lichtsignalen. Ein kleines Empfänger-Kästchen, das ohne Batterien auskommt und wie eine gewöhnliche Maus einfach an die serielle Schnittstelle angeschlossen wird, empfängt diese Signale und schickt sie an den Computer. Solange Sie die Mausspitze einigermaßen diszipliniert in Richtung Empfänger halten, funktioniert die kabellose Signalermittlung recht passabel. Damit ließe sich denn auch ganz komfortabel und losgelöst arbeiten, doch leider ist diese Maus eine ebenso kantige Flunder wie die vorher vorgestellte Kabel-Kollegin. Mechanik sowie



MICROSOFTS GESUNDHEITSMINISTER WARNT

Wissen Sie überhaupt, wie man eine Maus richtig bedient? Microsofts Maustreiber Version 9 gibt dazu in der Info-Datei wertvolle Hinweise. Hier ein paar kleine Auszüge daraus, die wir Ihnen in der Abteilung »Realsatire« nicht varenthalen wollen.

»...Schütteln Sie Ihre Hände und Finger sanft, um Verkrampfungen zu lösen und die Durchblutung anzuregen. Rallen Sie Ihre Schultern viermal in einer kreisförmigen Bewegung nach vorne und anschließend viermal noch hinten. Dann rallen Sie jede Schulter für sich viermal.

...Es ist wichtig, daß Sie alle Anleitungen genau befolgen. Ein Nichtbeachten könnte zu Karpaltunnel-Syndrom, Sehnen-scheidenentzündung oder Sehnenentzündung führen. Diese Anleitungen helfen Ihnen nicht nur, die Gefahr einer möglichen Erkrankung auf ein Mindestmaß zu reduzieren, sondern ver helfen Ihnen auch zu bequemerem und effektiverem Arbeiten.

...Anmerkung: Sollten Sie während Ihrer Computerarbeit Schmerzen verspüren, wenden Sie sich an einen Arzt.«

Kriechtaste sind identisch mit ihr, hinzugekommen ist notwendigerweise ein Netzteil nebst praktischer Ladestation für die Maus (die über einen integrierten Akku verfügt).

Honeywell Mouse

Nicht noch eine Maus wollte man entwickeln, sondern etwas Besonderes erschaffen. Also – weg mit der Mauskuugel, denn die reißt sich im Laufe der Zeit unweigerlich ab und zieht zudem ständig Schmutz ins Gehäuseinnere. An deren Stelle sind zwei Hartplastikscheiben getreten, die leicht geneigt auf der Unterlage aufliegen. Eine Scheibe ist nach vorne, die andere zur Seite gekippt; so registrieren sie alle Bewegungen der Maus. Auf drehbar und federnd gelagerten Achsen montiert, übertragen sie die Drehungen ins Gehäuse, wo diese von einer Optoelektronik ausgewertet werden. Damit entfällt – laut Hersteller – das lästige Reinigen und außerdem arbeitet die Maus bei jeder Neigung (also auch kopfstehend – hallo NASA!). Um die Entwicklungskosten wieder hereinzubekommen, wurde am Kabel geknauert; mit knapp 1,50 m ist es für viele Tower-Arbeitsplätze einfach zu kurz.



Notebook Mouse

Einen niedrigen Stromverbrauch verspricht diese Maus und prädestiniert sich damit natürlich für den Notebook-Einsatz. Auch das anthrazitfarbene Gehäuse fügt sich bestens in dieses Marktsegment ein. Da es weder bei der Form noch bei der mechanischen Ausführung Ausrutscher zu vermeiden gibt, ist sie nicht nur jedem Portabel-PCler wärmstens ans Herz zu legen. Standardmäßig ist am anderen Kabelende ein Bus-Maus-Stecker zu finden (naturgemäß nicht anschraubbar), über den beiliegenden Adapter sind aber auch Verbindungen mit 9poligen seriellen Ports problemlos herzustellen.



Conrad PC Mouse

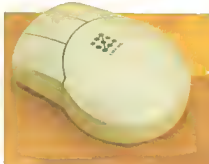
Ein etwas höheres Rückgrat hätte dem Mäuse-Flachmann zweifelsohne gutgetan. Aber: Für knapp 30 Mark bekommen Sie ein ergonomisch durchaus brauch-



bares und ein (bis auf den nicht anschraubbaren Stecker) technisch ganz passables Mäuschen. Die solide Mauskugel sowie die optische Abtastung der Rollbewegung sind mitunter sogar bei weitaus teureren Mitstreitern noch lange keine Selbstverständlichkeit – siehe Tabelle.

Super Mouse II

Wie heißt es doch so schön? Versich erhöht, wird erniedrigt werden. »Super« nennt sie sich selbst, als unterdurchschnittlich stuften wir sie ein. Eine elektromechanische Erfassung der Kugelbewegung mit Platinenrädchen und Schleifkontakten ist extrem verschleiß- und quietschfreudig, sowie absolut unzeitgemäß. Für einen Zehnmarkschein weniger bekommen Sie bei der Konkurrenz bereits eine unkaputtbare optische Abtastung, also – was soll das? Schade um die ganz adrette Ergonomie.



Pilot Mouse

Maus-Multi Logitech liefert mit seinem Einstiegsmodell ein prinzipiell ganz schnuckeliges Gerätchen ab, das allerdings etwas am unterlangen Kabel sowie am ultraflachen Gehäuse krankt. Eine andere Unpäßlichkeit ist die federleichte Mauskugel, die gerade mal 7 Gramm auf die Waage bringt – weniger als ein Viertel des Standardgewichts vergleichbarer Rollkugeln. Unser im Dauereinsatz erfolgreich erprobter Tuning-Tip: Tauschen Sie das serienmäßige Fliegengewicht gegen die Kugel (Durchmesser: 2,2 cm) einer ausrangierten Altmaus aus.



Mouseman Left/Right

Nicht nur, daß Linkshänder nicht mehr auf dem Scheiterhaufen enden, nein – heutzutage bekommen Sie sogar noch ihre Extramaus gebraten. Im Gegensatz zur Colani-Maus, deren Version für die linke Hand nur sehr schwer erhältlich ist, gibt's den Mouseman Left in jedem gut sortierten Fachgeschäft. Beide Mausmänner, rechts wie links, schmiegen sich nach kurzer Gewöhnungszeit hervorragend an die Hand-



fläche an, ohne daß Sie dabei den Handballen-Kontakt zur Unterlage verlieren. Beim Blick unter den Gehäusedeckel kommt Freude auf, denn hier arbeitet (wie bei der Pilot-Maus) eine optische 400 dpi-Abtasteinheit. Doch leider rollt auch hier Logis luftiges Gummikügelchen, das vorhin schon gerügte 7-Gramm-Fliegengewicht. Vom Mouseman existiert auch eine »Large«-Version (10 Prozent größer) – ein Geheimtip für Großhändler.

MotorMouse Lamborghini

Einen Design-Preis hat dieser flotte Flitzer zweifellos verdient. Auch unter der (in verschiedenen Lackierungen erhältlich) Motorhaube findet sich nur Technik vom Besten. Doch die kriminell kantige Karosserie bohrt sich unerbitlich in jede Hand – und die gut versteckten Maustasten sind nur nach hartem Fingerbeugemuskel-Training zu betätigen. Was bleibt: Maus und Software (mit animiertem Maus-Lamborghini) sind witzig, aber im Alltag wertlos.



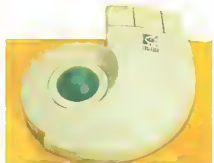
Mouseman Cordless

Leinen los ist nicht nur bei der kabellosen FancyMouse das Motto, sondern auch bei der Cordless-Version des Mouseman. Mit dem Unterschied, daß die Signalübertragung vom Sender (im Mausgehäuse versteckt) zum Empfängerkästchen nicht per Infrarot-Licht, sondern mittels Funkwellen erfolgt. Gut ist, daß Sie mit der Maus nicht in die Richtung des Empfängers zielen müssen; weniger erfreulich, daß die aufwendige Elektronik nur noch Platz für ein Mini-Rollkügelchen mit 15 Millimetern Durchmesser gelassen hat. Damit der Kugel-Winzling nicht gar so hilflos auf holprigen Unterlagen umherpurzelt, hat man ihm einen Metallkern spendiert, der das Gewicht auf (für Logi-Verhältnisse) stolze 9 Gramm emporschnellen läßt.



Trackman

Bei einem Trackball liegt – im Gegensatz zur Maus – die Rollkugel nicht an der Gehäuse-Unterseite, sondern oben. Bewegt wird sie deshalb auch nicht durch Umherschieben des Gehäuses, sondern direkt mit dem Daumen. Freunden dieser Mauszeiger-Steuerungsart sei der



Trackman empfohlen, der dieses Prinzip durch eine robuste Technik realisiert hat.

Wer sich aber nicht hundertprozentig sicher ist, daß er mit der Trackball-Steuerung zurechtkommt und diese einer konventionellen Maus vorzieht, sollte auf jeden Fall beim Fachhändler die Kugelprobe machen. Das akrobatische Daumen-Verrenken ist gewiß nicht jedermanns Sache.

Trackman Portable

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er oft keine Maus gebrauchen. Denn die will ihren bescheidenen Auslauf haben, und in Flugzeugen, Bahnen oder Autos ist oft kein geeignetes Rollfeld vorhanden.



Hier schafft die Portable-Version des eben vorgestellten Trackman Abhilfe. Mit Hilfe zweier unterschiedlich großer Feder-Klemm-Adapter docken Sie seitlich an die Tastatur an, woraufhin der Trackman Portable schräg in der Luft hängt. Das Ankleben ist dabei sowohl an die rechte wie an die linke Keyboard-Seite möglich und erlaubt damit eine beidhändige Bedienung. Schade, daß die miniaturisierte Mechanik nicht die Qualität des stationären Trackman erreicht; die Kugel holpert ziemlich unkontrolliert in ihren lieblos gefertigten Lagern und animiert entsprechend den Mauszeiger bei jedem Umgreifen des Daumens zum fröhlichen Hoppeln auf dem Bildschirm.

Microsoft Mouse I

Die offizielle, von Microsoft solo oder zusammen mit Windows verkaufte Maus ist leicht zu erkennen an der ungewöhnlich großen und schweren Kugel. Im Prinzip sorgt diese für einen ruhigen, präzisen Lauf und macht die ergonomisch



ordentliche Maus zunächst zu einem Objekt der Begierde. Leider mußten wir feststellen, daß sich nach längerem, intensiven Gebrauch Quietschen und Aussetzer einstellen, die augenblicklich jede Maus-Lust zum Maus-Erst verkehren. Vom Gehäuse-Deckmäntelchen befreit, offenbart sich die gut versteckte, traurige Wahrheit: Die Bewegungsabtastung erfolgt nicht optisch, sondern elektromechanisch über Schleifkontakte. Und die verschleifen irgendwann mal unweigerlich. Es existieren aber eine Unzahl von Mäusen, die genauso aussehen wie die Microsoft-Maus und den Microsoft-Schritzug tragen, aber keine Original-Microsoft-Mäuse sind. Unterscheidungsmerkmale: Standardkugel (31

HEGE UND PFLEGE

Alle paar Monate mal salten Sie ihr Mäuschen einer kleinen Säuberungskur unterziehen. Im Laufe der Zeit zieht nämlich die Gummikugel unweigerlich Staub und Schmutz ins Gehäuseinnere und reibt auch selbst ein bißchen was von seiner Oberfläche an den Abtasterwalzen ab.

Drehen Sie dazu die Maus auf den Rücken und entfernen Sie den Plastikverschluss, aus dessen kleiner Öffnung das Kügelchen ein wenig herauslugt. Dies geschieht entweder durch Drehen oder Schieben des Verschlusses; achten Sie einfach auf die eingepreßten Pfeilmarkierungen. Legen Sie den Verschluss zur Seite und lassen Sie die Kugel in Ihre Hand fallen (Maus kurz umdrehen).

Mit einem fusselfreien, in Alkaloh (aus der Apotheke) getränkten Lappen säubern Sie nun zunächst die Gummikugel. Mit einer Pinzette entfernen Sie vorsichtig alle Staub- und Schmutzansammlungen von der Stelle, in welcher bis eben nach die Kugel steckte. Gummi-Schmutz-Gemisch, das sich auf den drehbaren Abtaster-Walzen angesammelt hat, salten Sie nicht mit der Pinzette (Verkratzgefahr), sondern besser mit einem weichen Bleistift und einem alkalohgetränkten Wattestäbchen lösen.

Anschließend schütteln Sie alle Verunreinigungen heraus und setzen vielleicht sogar nach kurz den Staubsauger-Stutzen am Mausloch an. Zu guter Letzt legen Sie die Kugel wieder ein und das Verschlussplättchen oben drauf – verriegeln, fertig, gute Fahrt!



Gramm/2,2cm Durchmesser), verschleißfreie weil optische Abtastung, billiger. Aber eben kein offizielles, solo im Laden zu kaufendes Original.

Microsoft Mouse II

Einen gewaltigen Entwicklungsaufwand hat Microsoft getrieben, um einen würdigen Nachfolger des Erstlingswerks zu erschaffen. Und das Ergebnis rechtfertigt die Mühe voll und ganz: Das



Gehäuse besticht durch vorbildlich abgerundete Kanten und ist – trotz asymmetrischer Formgebung – für beide Hände annähernd gleich gut geeignet. Schön zu bedienen: die nach innen gewölbten, großflächigen Maustasten. Die Bewegungsinformationen werden von einer ausreichend großen und schweren Kugel aufgenommen und optoelektronisch mit hoher Auflösung ausgewertet. Abgerundet wird Microsofts Maus Zwo durch die Treibersoftware Version Numero 9, die vor allem unter Windows zahlreiche witzig-nützliche Extras vorzuweisen hat. Bei allen Microsoft-Mäusen gilt: Die Ladenpreise schwanken erheblich – vergleichen lohnt sich allemal.

(ts)

DIE GROSSE MAUS-PARADE: PREISE, FAKTEN & NOTEN

Modellname:	Coloni	Fancy Mouse	Cardless Fancy Mouse	Mouse	Notebook Mouse	PC-Mouse	Super Mouse II
Hersteller:	Sicos	Sicos	Sicos	Honeywell	Primox	-	Z-NIX
Vertrieb:	Excom	Excom	Excom	Honeywell	Conrad	Conrad	Conrad
Ca.-Preis:	130 Mark	90 Mark	150 Mark	150 Mark	70 Mark	30 Mark	40 Mark
Funktionsprinzip:	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus	Rollmaus
Datenübertragung:	Kabel	Kabel	Licht	Kabel	Kabel	Kabel	Kabel
Handeignung:	links oder rechts*	beide	beide	beide	beide	beide	beide
Tastenzahl:	3	3	3	2	2	3	3
Auflösung:	300 dpi	300 dpi	300 dpi	300 dpi	300 dpi	300 dpi	250 dpi
Abtastung:	optisch	optisch	optisch	optisch	optisch	optisch	elektrisch
Kugelgewicht:	31 Gramm	31 Gramm	31 Gramm	-	31 Gramm	31 Gramm	49 Gramm
Kugeldurchmesser:	2,2 cm	2,2 cm	2,2 cm	-	2,2 cm	2,2 cm	2,6 cm
Mausgewicht:	120 Gramm	100 Gramm	120 Gramm	90 Gramm	105 Gramm	100 Gramm	115 Gramm
Mauslänge:	12,5 cm	11,1 cm	11,1 cm	10,1 cm	10,3 cm	10,2 cm	10,5 cm
Mausbreite:	7 cm	6,4 cm	6,4 cm	6,2 cm	5,7 cm	6,2 cm	7,5 cm
Kabellänge:	200 cm	205 cm	205 cm*	145 cm	185 cm	180 cm	175 cm
Schraubstecker:	ja	ja	ja	ja	ja*	nein	ja
Gleitfüße:	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Gehäusefarbe:	weiß/schw.	schwarz*	schwarz*	beige	dunkelgrau	hellbeige	hellbeige
Adapter 25polig:	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Adapter 6polig:	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Ergonomie:	2	5	5	3	2-3	3	2-3
Mechanik:	2	2	2	2-3	2	2-3	5
Preisverhältnis:	3	3	3	3	2	1	4
Gesamtwert:	2	3-4	3-4	3	2	2-3	4

Alle Bewertungen erfolgen nach dem Schulnotensystem in sechs Stufen von »sehr gut« (1) bis »ungenügend« (6). Trotz größter Sorgfalt können sich zwischenzeitlich geändert haben. * = Bitte lesen Sie den zu dieser Maus gehörenden Testabschnitt im Artikel. Er enthält wichtige Ergänzungen.

AUF DEM PRÜFSTAND

Preis: Der vom Hersteller empfohlene, gerundete Verkaufspreis (Ladenpreis) inklusive Mehrwertsteuer. Je nach Anbieter können die angegebenen Preise noch oben oder unten abweichen und stellen deshalb nur eine grobe Richtlinie dar.

Funktionsprinzip: Wir unterscheiden zwischen der Rollmaus (der Mauszeiger wird durch Bewegungen des Mausgehäuses gesteuert) und der Standmaus (die Maus steht fest auf dem Schreibtisch und der Daumen bewegt die obenliegende Kugel und damit den Mauszeiger). Das letztgenannte »Trackball«-Prinzip ist sehr gewöhnungsbedürftig – probieren Sie es in jedem Fall vor einem Kauf beim Fachhändler selbst aus.

Datenübertragung: Auf welchem Weg schickt die Maus ihre Tasten- und Bewegungsdaten zum Computer? Neben dem bekannten Mauskabel existiert noch die Lichtübertragung (unsichtbare Infrarot-Signale) und die Funkübermittlung. Das notwendige Empfängergerätschaften wird wie gehabt per Kabel an den Mausport (normalerweise die serielle Schnittstelle) angeschlossen. Zwei nicht allzu billige Alternativen für Freiheitssonntage.

Handeignung: Die Formgebung mancher Mäuse ist nur für eine bestimmte Hand ausgelegt. »Links«: nur für die linke Hand erhältlich; »rechts«: nur für Rechts-händer; »links oder rechts«: für jede Hand ist eine spezielle Version erhältlich; »beide«: es gibt nur eine Maus-Version, die jedoch von jeder der beiden Hände gleich gut bedient werden kann. Achten Sie beim Kauf auch auf entsprechende Hinweise auf der Mausverpackung.

Tastenzahl: Wieviele Drucktasten bietet die Maus? Für Windows, DOS-Spiele und die meisten DOS-Anwenderprogramme sind Zwei-Tasten-Mäuse völlig ausreichend. Lediglich Spezialprogramme wie CAD-Software lassen sich mit einer Drei-Tasten-Maus oft schneller bedienen.

Auflösung: Wieviele Positionen kann die Maus auf einer 1 Zoll (2,54 cm) langen Strecke unterscheiden? Je größer dieser Wert, desto genauer arbeitet die Abtasteinheit. Die Angaben beruhen auf unseren Messwerten, gerundet auf die nächstliegenden 50 dpi (dots per inch, Punkte pro Zoll). Wer bewirkt Werte von 1200 dpi und mehr beruhen auf softwaremäßigen Multiplikationen der tatsächlichen

übermittelten Daten und ändern nichts an der tatsächlichen Hardware-Auflösung.

Abtastung: Bei der optischen Abtastung registrieren Lichtschranken die Drehung der beiden, von der Maus kugel angetriebenen Schlitzscheiben. Bei der elektrischen Abtastung treten Kontaktzungen an die Stelle der Lichtschranken und schleifen auf Platinenscheiben. Im Gegensatz zur berührungslösen, optischen Abtastung ist letzteres Prinzip extrem verschleißfrei und neigt gerne zu Quietschitäten.

KLEINER MOUSEPAD-RATGEBER

Jede noch so kleine Maus hat ein Recht auf ihr eigenes Mousepad. Dankbar und glücklich rufen Mäuse auf Unterlagen mit leicht angerauter, aber relativ fester Oberfläche (kein Stoff). Das Material sollte nicht spiegeln, nicht fesseln und möglichst oberflächlich sein. Das Trägermaterial (meist schwarzer Moosgummi) isoliert zwar gut gegen die Kälte des Schreibtisches und gleicht Unebenheiten desselben aus, sollte aber trotzdem möglichst dünn ausfallen. Die Gesamtdicke (inklusive Oberflächen-Beschichtung) eines guten Mousepads sollte im Hinblick auf eine gute Ergonomie 5 Millimeter nicht überschreiten (optimal sind 2-3 Millimeter). Ausmaß: möglichst nicht weniger als 20 x 25 Zentimeter

Pilat Mause	Mauseman	MatarMause Lomborghini	Mauseman Cardless	Trackman	Trackman Portable	Mause I*	Mause II*
Logitech Logi GmbH 83 Mark	Logitech Logi GmbH 150 Mark	MatarMause Leisuresoft 140 Mark	Logitech Logi GmbH 300 Mark	Logitech Logi GmbH 180 Mark	Logitech Logi GmbH 255 Mark	Micrasoft Micrasoft 110 Mark*	Micrasoft Micrasoft 180 Mark*
Rallmaus Kabel	Rallmaus Kabel	Rallmaus Kabel	Rallmaus Funk	Standmaus Kabel	Standmaus Kabel	Rallmaus Kabel	Rallmaus Kabel
beide	links oder rechts*	beide	rechts*	rechts*	beide	beide	beide*
3	3	3	3	3	3	2	2
400 dpi optisch	400 dpi optisch	400 dpi optisch	400 dpi optisch	250 dpi optisch	200 dpi optisch	400 dpi elektrisch*	400 dpi optisch
7 Gramm 2,2 cm	7 Gramm 2,2 cm	12 Gramm 2,2 cm	9 Gramm 1,5 cm	25 Gramm 3,4 cm	10 Gramm 2,5 cm	49 Gramm* 2,6 cm*	31 Gramm 2,2 cm
80 Gramm 10 cm 6 cm	80 Gramm 10,3 cm 6,6 cm	90 Gramm 12,4 cm 6 cm	120 Gramm 10,7 cm 7,8 cm	215 Gramm 13,6 cm 14 cm	120 Gramm 9 cm 7,5 cm	130 Gramm* 10,2 cm 5,5 cm	125 Gramm 11,5 cm 6,4 cm
175 cm ja	210 cm ja	180 cm ja	155 cm* ja	210 cm ja	65/210 cm* ja	255* cm ja	195 cm ja
ja	ja	ja	ja	-	-	ja	ja
weiß	hellgrau	rat u.a.*	hellgrau	hellgrau	hellgrau	hellbeige	hellbeige
ja nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja* ja/nein*
3-4	2	6	2-3	4*	4*	2-3	1-2
3	2-3*	4	2	2	3-4	5*	1
2	3	5	3-4	3	4	4*	3
3	2-3*	5	2-3	3	4	4*	1-2

Wir übernehmen keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben in dieser Tabelle. Technik, Ausstattung und Preis können sich jederzeit ändern. Änderungen vorbehalten.

Ohne Öffnen des Gehäuses ist die Art der Abtastung bei neuwertigen Mäusen nur schwer zu ermitteln. Manchmal ist aber doch beim genauen Hin- und Herbewegen ein leises, metallisches Schleifgeräusch zu vernehmen, wenn Sie die Maus auf einer möglichst glatten Unterlage bewegen.

Kugelgewicht: Wie schwer ist die Maus? Faustregel: je gewichtiger, desto schwerer fällt sie sich auch bei holprigem Untergrund oder leichtem Kippen der Maus (ruckartige Bewegung) aus der Bahn werfen. Positives Ergebnis: Ihr Mauszeiger läuft merklich ruhiger auf dem Bildschirm umher. Bei allem unter 20 Gramm sollten Sie Bedenken anmelden.

Kugeldurchmesser: Wie dick ist die Rallkugel? Hier gilt das gleiche wie beim Gewicht; die Dicken sind einfach nicht so zappelig. Alles über zwei Zentimeter ist unbedenklich – wenn auch das Gewicht stimmt.

Mausgewicht: Wieviel Gramm bringt die Maus samt Kugel auf die Waage? Ist die Maus ein kümmerliches Fliegengewicht, rollt sie schon mal gerne allein durch die Kraft des Kabels ungewollt zur Seite. Unsere Empfehlung: 100 Gramm sollten es mindestens sein.

Mauslänge und Mausbreite: Damit Sie sich ein besseres Bild von den Ausmaßen der jeweiligen Maus machen können.

Kabellänge: Die Länge des Mauskabels (ohne Maus und Stecker). Messen Sie nach, wieviel Zentimeter Sie persönlich benötigen. Vor allem bei Computern im Tower-Gehäuse sollten es an die zwei Meter sein.

Schraubstecker: Ist der Mausstecker (Ausführung: 9polig Sub-D) an die Schnittstellen-Buchse anschraubbar? Wenn nicht, kann er versehentlich herausfallen (nicht kritisch, aber lästig).

Gleitfüße: Verfügt die Maus über spezielle Gleitplättchen an der Gehäuse-Unterseite? Diese sorgen für gleichmäßigere Mausbewegungen, verschleifen langsamer und produzieren weniger nervtönde Schleifgeräusche.

Gehäuserfarbe: Eine schwarze Maus passt einfach nicht zu einem beige Computer – oder?

Adapter 25polig: Liegt ein Adapter vom 9poligen Sub-D-Standardstecker auf einen 25poligen Sub-D-Anschluß bei? Wichtig, wenn Ihr Computer nur eine serielle Schnittstelle in Form einer 25poligen Sub-D-Buchse enthält.

Adapter 6polig: Ist ein Adapter vom 9poligen Sub-D-Stecker auf den 6poligen Mini-DIN/Bus-Maus-Standard mit dabei? Achtung: Mäuse ohne diesen Adapter lassen sich oft auch über nachgekaufte Fremdadapter nicht an eine Bus-Maus-Schnittstelle anschließen, da die zusätzlich erforderliche Anposungs elektronik in der Maus fehlt.

Ergonomie: Wie gut ist die Gehäuseform im Hinblick auf ein angenehmes Arbeiten (auch über längere Zeit) gelungen? Schmiegt sie sich an die Handfläche an oder bohren sich Kanten in die Haut? Lassen sich die Tasten sicher betätigen und unterscheiden?

Mechanik: Wie ausgereift sind Rallkugel, Abtaststeinheit und Drucktasten? Gibt's Ausreißer bei der Kabellänge oder den Gleitfüßen?

Preisverhältnis: Ist der Preis für die gebotene Leistung (Ergonomie und Technik) gerechtfertigt oder überverteuert?

Gesamtwertung: Alles in allem: Wie gut hat uns die Maus gefallen? Hauptsächlich achteten wir dabei auf Ergonomie und Technik; aber auch Preis, Design und Ausstattung hatten ein Wörtchen mitzureden.

SPIELE-

PC-Spiele zu testen ist für uns eine ganz ernste Sache.

PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die Neuheiten zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technische Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Die besten Neuerscheinungen stellen wir besonders ausführlich vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark wert ist oder nicht. Neben der Spielbeschreibung und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Tests auf folgende Elemente stoßen.

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihm an einem Programm gefällt oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

DAS REDAKTIONS-TEAM

HEINRICH LENHARDT
Sie nannten ihn »CMOS-Killer« - zum Systemtechniker



ward' er nicht gerade gebaren, doch als Allround-Spieler meistert er jedes Genre. Besondere Vorlieben: Sportsimulationen und motivierende Strategiespiele im Stile von »Civilization« und »Railroad Tycoon«.



HEINRICH LENHARDT

Unabhängig des konventionellen Rollenspiels wurden epischsten durch die streckenweise recht wilden Puzzles abgedrückt. Neben der Sackgassen-Gefahr sorgt der reichlich zerfiederte rote Faden für Lustlosigkeit. Alle Nase lang darf man unmotiviert in die Kneipe rennen, um ein paar Informations-Kramen zu sammeln. Der Horrorfaktor könnte zudem bei einer Simulation transatlantischer Telemarketing nicht niedriger sein: die Kneipenmusik verhindert auch beim empfindsamen Spieler erstrebte Gruselvergnügen. Die motivierende Unterteilung in verschiedene Missionen und die manuelle Bedienung retten diese vom pöbelhaften Bulette vor dem Abbruch. In niedrigen Wertungsregionen. Ein Folie für Rollenspiel-Aalen-Adventure mit Knoblauch- und Kruzifix-Ambiente vorausgesetzt, kann ein gewöhnlicher Spieler diesem Programm ein paar halbwegs unterhaltsame Stunden abringen.

Im Meinungskasten wird hemmungslos gelobt und gemeckert

TONI SCHWAIGER
Was leckere Hardware lackt, ist ein Schwaiger nicht weit:

Unter Schraubenzieher-Veteran stürzt sich bevorzugt auf die etwas »ernsthafteren« Themen jenseits des Spieleteils. Sein Software-Spieltrieb äußert sich bevorzugt bei coolen Selbstweck-Programmen unter Windows.



IM WETTBEWERB

Poing Quest muß ein wenig netter zusehen, wie einige potentielle Rivale, wertungsmäßig davonziehen. Mit seinem stufenlosen 3D-System sorgt es eine Rollenspiel-Referenz: Underworld II für mehr Spannung und Atmosphäre. Die Stärken von Poing Quest sind die elegante Bedienung sowie die milden Adventure-Elemente. Um Mithras' Möglichkeiten wie Val of Darkness auf die billigeren Plättchen zu verbessern, ist das neue Zambis-Gruselspiel allemal gut genug.

Unterworld II	94
The Legacy	78
POING QUEST	50
Val of Darkness	45

Dieser Testkasten bietet direkte Vergleiche zu anderen Spielen dieses Typs

Im Wettbewerb

Das eine Rollenspiel mag schön und gut sein - aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.



BORIS SCHNEIDER
Seltene Mischung aus PC-Universalgenie (»Ich tausche mal schnell das Motherboard aus...«) und Spieleskinner. Kritischer und versierter Kenner der Adventure-Szene. Dreht auch bevorzugt bei neuzeitlichen High-End-

3D-Spielen wie »Strike Commander« oder »Carnage« seine Runden und schätzt Tüfteleien.



MICHAEL THOMAS

Kein Dungeon ist ihm tief genug: Unser Experte für Strategie- und Rollenspiele durchfarbt bevorzugt die »Ultima«-Welten (mit und ohne »Underworld«). Sein Fantasy-Charaktername »Mic« fließt allen Orks und Trallen Angst und Respekt ein.



THOMAS WERNER
In seiner Eigenschaft als ehemaliger Geo-

graphie- und Städtebau-Student ist er unsere letzte Instanz für »Sim City« & Co. Mit schönen Adventures wie »Indiana Jones« kann man ihn auch vor den Monitor lacken. Heimliches Laster: witzige Anwendungen, bevorzugt schicke CD-ROM-Titel.

Der Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Ab sofort geben wir auch an, ob General Midi-Sound unterstützt wird (mehr über diese jüngste Soundkarten-Generation in PC PLAYER 5/93).

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Verlangt ein Spiel



POING QUEST

- | | | |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT | <input type="checkbox"/> 286 | <input type="checkbox"/> 386/486 |
| <input type="checkbox"/> EGA | <input type="checkbox"/> VGA | <input type="checkbox"/> Super VGA |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur | <input type="checkbox"/> Maus | <input type="checkbox"/> Joystick |

- | | | |
|---------------------|--|---|
| Spieler-Typ | Rollenspiel | Freies RAM min.: 550 KByte |
| Zusätze | Zombies | Festplattenplatz: ca. 3 MByte |
| Kn.-Preis | DM 100,- | Besonderheiten: Frühstücksbrei mit |
| Kopierschutz | Ertrüglische Handbuch-
abfrage | eingetragter Landkarte des Spielfelds
liegt der Packung bei. |
| Anleitung | Deutsch, befriedigend | Wir empfehlen: 386er (min. 25 |
| Spielzeit | Englisch; viel | MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und |
| Bedienung | Gut | Super VGA. |
| Anspruch | Für Einsteiger, Fort-
geschrittene und Profis | |
| Grafik | Sehr gut | |
| Sound | Mangelhaft | |



Rechts unten verrät eine Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht. Die absolute Höchstpunktzahl ist 100.

mehr freies RAM als Ihr PC anbietet, können Sie Speicherresidente Programme entfernen, Ihr System per Boot-Diskette starten oder notfalls auf eine neuere DOS-Version (5.0 aufwärts) umsteigen.

Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzububeln; Als »hochprozentig« stuft wir nur Spiele ein, die auch langfristige Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. (hl)

Hey, PC-Freaks

MS-DOS Spiele

Dune 2 dt. 0	65.90
Empire Deluxe e.	75.90
Lemmings -2 dt.	79.90
Populous 2 dt.	75.90
Space Quest 5 dt.	69.90
Strike Commander e.	99.90
Transarctica dt.	59.90
Underworld 2 dt.	75.90
Wyrdwar 7 dt.	89.90
X-Wing dt.	89.90
Soundplaster SB 16	469.90

Game ZONE

LADENVERKAUF
Orleansstr. 63 • Tel. 089-489 11 75
8000 München 80 • n. Ostbahnhof

communication GmbH i.G.
Kallenberg 35
W. 4024 Falingers W. 4024 Falingers W. 4024 Falingers
Tel. (02238) 15179

Titel	WMS	Preis
ARABIAN NIGHTS	DV	85
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO RP	DV	85
CAN YOU SURVIVE THE	DV	85
EYE OF THE WHODUNER 3	DV	76
FLASHBACK	DV	76
EMPIRE 2 - THE TRIUMPH	DV	85
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (2)	DV	85
STRIKE COMMANDER 2 SPEECH PACK	DV	116
ARADONDO PLACES 2	DV	76
ACHES OVER EUROPE	DV	85
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85
ALONE IN THE DARK	DV	85
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DV	85
ARMOUR GEDDON 2	DV	85
ATAZ	DV	85
BATTLE ISLE DATASIK 2	DV	42
BATTLESHIP	DV	76
BETRAYAL AT KONOOR	DV	76
BOB FLORES	DV	85
CHESS MANIA 6 BILLION AND 1	DV	85
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DV	85
COMANCHE - OP. WHITE L	DV	45
COMANCHE MISSISSIPPI DISK 1	DV	45
COMBAT AIR PATROL	DV	85
CONTRADICTIONS	DV	76
CREEPERS	DV	76
DAS SCHWARZE AUG	DV	76
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	76
DEATH PATRIOT	DV	76
DEATH STAGE	DV	85
DOGGHIT	DV	85
GOAL FIGHT "KICK OFF" DIN	DV	85
HANNIBAL	DV	85
EMPIRE DELUXE	DV	85
P-18 STRIKE EAGLE 3	DV	85
FALLEN EMPIRE (ARMES OF)	DV	85
FLY INTO THE NIGHT	DV	85
FLIES - ATTACK ON EARTH	DV	85
FLY HARDER	DV	85
FREDDY PHANKAS	DV	85
GOAL FIGHT "KICK OFF" DIN	DV	85
HANNIBAL	DV	85
HUREL GUNS	DV	85
HISTORY LINE 1914-1918	DV	85
HUMAN RACE	DV	85
ICRA	DV	85
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL	DV	85
ISLAND OF DR. BRAIN	DV	85
JONATHAN	DV	85
JORDAN IN FLIGHT	DV	85
KING'S QUEST 1	DV	85
LIBERATION - CAPTIVE 2	DV	85
LINKS 386 PRO	DV	85
LINKS PINEHURST VGA	DV	85
LINKS SAINT SPRINGS	DV	85
LOST SECRET OF THE RAMNDR.	DV	85
MCDONALD LAND	DV	85
MOCKEY ISLAND II	DV	85
PATRIOT	DV	85
PINBALL DREAMS	DV	85
RESEARCH FOR SIBERS	DV	85
RINGWORLD - REVENGE OF THE RAIN	DV	85

! STOP !
Vergleichen Sie unsere Preise! Wir dürfen
an nicht. Kostenlos Preistests anfordern!

Kostenlos
Wenn wir jeder Bestellung über DM 50,-
Mindestbestellwert) eine Diskette mit
einem Dune- oder Strikerprogramm beilegen.
Die Gesamtpreisliste anfordern!

Titel	WMS	Preis
SENSIBLE SOCCER 92/93	DV	82
SPACE QUEST 1	DV	82
SPACE QUEST 2	DV	82
STREET FIGHTER 3	DV	82
STRIKE COMMANDER	DV	82
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DV	82
STRIKE COMMANDER 2	DV	82
STRIKE COMMANDER 3	DV	82
STRIKE COMMANDER 4	DV	82
STRIKE COMMANDER 5	DV	82
STRIKE COMMANDER 6	DV	82
STRIKE COMMANDER 7	DV	82
STRIKE COMMANDER 8	DV	82
STRIKE COMMANDER 9	DV	82
STRIKE COMMANDER 10	DV	82
STRIKE COMMANDER 11	DV	82
STRIKE COMMANDER 12	DV	82
STRIKE COMMANDER 13	DV	82
STRIKE COMMANDER 14	DV	82
STRIKE COMMANDER 15	DV	82
STRIKE COMMANDER 16	DV	82
STRIKE COMMANDER 17	DV	82
STRIKE COMMANDER 18	DV	82
STRIKE COMMANDER 19	DV	82
STRIKE COMMANDER 20	DV	82
STRIKE COMMANDER 21	DV	82
STRIKE COMMANDER 22	DV	82
STRIKE COMMANDER 23	DV	82
STRIKE COMMANDER 24	DV	82
STRIKE COMMANDER 25	DV	82
STRIKE COMMANDER 26	DV	82
STRIKE COMMANDER 27	DV	82
STRIKE COMMANDER 28	DV	82
STRIKE COMMANDER 29	DV	82
STRIKE COMMANDER 30	DV	82
STRIKE COMMANDER 31	DV	82
STRIKE COMMANDER 32	DV	82
STRIKE COMMANDER 33	DV	82
STRIKE COMMANDER 34	DV	82
STRIKE COMMANDER 35	DV	82
STRIKE COMMANDER 36	DV	82
STRIKE COMMANDER 37	DV	82
STRIKE COMMANDER 38	DV	82
STRIKE COMMANDER 39	DV	82
STRIKE COMMANDER 40	DV	82
STRIKE COMMANDER 41	DV	82
STRIKE COMMANDER 42	DV	82
STRIKE COMMANDER 43	DV	82
STRIKE COMMANDER 44	DV	82
STRIKE COMMANDER 45	DV	82
STRIKE COMMANDER 46	DV	82
STRIKE COMMANDER 47	DV	82
STRIKE COMMANDER 48	DV	82
STRIKE COMMANDER 49	DV	82
STRIKE COMMANDER 50	DV	82

Spiele REFERENZEN

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefleiß hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieltypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt.

Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunkstkreis«-Kandidaten; Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden.

(hl/bs)

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.



ABENTEUERSPIELE Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

IM DUNKSTKREIS:

Lost Files of Sherlock Holmes (Stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts),
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure),
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber

gewitztem Spielablauf).
Space Quest V (Parodistischer Rundumschlag in Sachen Science-fiction. Karge Puzzles, aber viele Gags und edle Grafik).
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche



Dieses Hubschrauber-Aktionspaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

IM DUNKSTKREIS:

Zool (Witziger Geschicklichkeits-Test mit superschneller Grafik - Gremlin läßt es scrollen, was das Zeug hält).
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Novo 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
X-Wing (3D-Weltraumaction mit einer Prize Simulation. Lucas Arts sorgte für den schlechtesten Star Wars-Handlungsrahmen).
Wing Commander II (Flotte Space Opera von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFELSPIELE

Lemmings



Flohe hüten ist leichter, als eine Horde vertrottelter Lemmings mit List und Tücke ans Ziel zu führen. Dieser Psychen-Klassiker bietet Spielspaß pur.

IM DUNSTKREIS:

Lemmings 2 (Die Fortsetzung zum Referenzspiel: mehr Levels, mehr Lemmings, mehr Funktionen – aber nicht so viel Spielwitz wie beim Vorgänger).

Creepers (Ansehnlicher Lemmings-Verschnitt von Psychosis: Führen Sie die possiblen Ruppen ans Ziel).

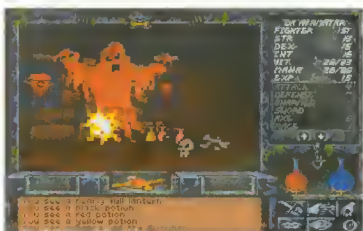
Goblins 2 (Knockige Gröbel-Puzzles mit einer Prise Abenteuer-spiel, großartig sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).

Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtrogs-spiel der fesselnden Art)

Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Molobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verbildlichter realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

IM DUNSTKREIS:

Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).

Ultima VII Part II/Serpent Isle (Der jüngste Sproß von Origins anspruchsvoller Fantasy-Saga mit viel Atmosphäre und Story).

Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieserSSI-Reihe).

Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).

Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Acres of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



IM DUNSTKREIS:

Strike Commander (Großartig furiose Jet-Simulation mit ein paar Messerspitzen Action und Strategie. Origins 3D-Brummer kommt erst auf schnelleren 486ern richtig auf Touren).

Stunt Island (Disney Software »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Bosteln Sie Ihre eigenen Stunts).

Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).

Silent Service II (Klostrophobische Spannung soll in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).

Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betant realistische Fohrsimulation rund um den Formel-1-Rennbetrieb. Viele spielerische Feinheiten und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spiegegefühl bescheren Access die Sportkrone.



IM DUNSTKREIS:

Cor & Driver (Brousen Sie mit Traumatosen über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).

Jordan in Flight (Basketball-Simulation mit dem US-Superstar. Electronic Arts sorgte für schwindelerregende 3D-Grafik).

Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).

Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen mit 3D-Grafik von Accolade).

World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



IM DUNSTKREIS:

Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen treffen muß).

Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).

Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).

Dune II (Wohlig-hektische Echtzeit-Strategie von Virgin. Höchst spannende Umsetzung des Kultromans »Der Wüstenplanet«).

SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).



MANIAC MANSION 2

MANIAC MANSION

Nostalgie mit hohem Unterhaltungswert: Im Tentacle-Programm ist das komplette Vorgängerspiel untergebracht – das Ur-Maniac Mansion mit der authentischen EGA-Grafik der 80er Jahre. Auch hier steuern Sie drei Spielfiguren, zwischen denen jederzeit umgeschaltet werden darf.

Viele Charaktere tauchen hier zum ersten Mal auf; trotzdem kann man die beiden Teile voneinander unabhängig spielen. Dr. Fred steht unter dem schlechten Einfluß eines außerirdischen Meteors und verliert sich mit Experimenten an unfreiwilligen Gehirngespinnern. Die beiden Tentakel spielen hier noch eine dezente Nebenrolle.

und seiner schrägen Sippe sehr angetan; vor fünf Jahren sorgten sie dafür, daß »Maniac Mansion« der erste dicke Adventure-Erfolg von Lucasfilm war.

Der Rest ist Software-Legende: Die mittlerweile in »LucasArts« umbenannte Abteilung aus dem Firmenimperium von »Star Wars«-Regisseur George Lucas landete einen Renner nach dem anderen. Vor allem in Deutschland konnten sich die Amerikaner auf eine treue Fangemeinde stützen, die Titeln wie »Indiana Jones« oder »Monkey Island« auf Platz 1 der Hitparaden verhalf. Nachdem LucasArts zuletzt mit »X-Wing« ein Abstecher ins Simulations-Genre gelang, schlagen jetzt wieder die Herzen der Abenteuerer fröhlich im Dreivierteltakt. Der Maniac Mansion-Nachfolger »Day of

Ein Tentakel strebt nach der Weltherrschaft und bedient sich dabei der niederträchtigsten Methode, die man sich vorstellen kann: Politik! Das neue Adventure von LucasArts ist ein spielerischer Hachgenuß mit geistreichen Gags, patenten Puzzles und einer haarsträubenden Handlung.

Was halten Sie von einem Haushalt, in dem zwei Tentakel als Wachhunde dienen, der Familienvorstand sich im Keller seinen wissenschaftlichen Experimenten widmet und eine Mumie in der Badewanne zwischengelagert wurde? Die Abenteuerspieler waren von Dr. Fred



Ein Schlückchen Kaffee macht müde Wissenschaftler munter



Rock-Fon Hoogie macht sich mit konstruktiven Vorschlägen zur Gestaltung der amerikanischen Nationalflagge nützlich.



Wer wird denn verzagen, nur weil er um 200 Jahre in die Vergangenheit versetzt wurde? Immerhin lassen sich die Wasserspülungen der Zeitmaschinen benutzen, um Gegenstände auszutauschen.

the Tentacles« hat das Zeug dazu, sowohl Fans des ersten Teils als auch Adventure-Einsteiger zu begeistern. Für Letztere ist ein wenig Nachhilfe vorgesehen: Das komplette Maniac Mansion 1 als »Spiel im Spiel« eingebaut. Als Basis für das neue tentakelige Abenteuer benutzt LucasArts sein bewährtes System, das zuletzt bei Monkey Island



Kann unser Helden-Trio die Weltherrschaft der Tentakel verhindern?

II und Indy IV eingesetzt wurde. Maniac Mansion 2 hat ein paar zusätzliche spielerische Kniffe drauf, die sich aus der Vorgeschichte ergeben. Der Schlamassel beginnt, als Purpur-Tentakel an dem versuchten Abwasser nippt, das bei Dr. Freds Experimenten entsteht. Die Nebenwirkungen der Suppe sind beachtlich: Tentakel wachsen zwei Arme; er fühlt sich klüger, selbstbewußter und will folgerichtig die Menschheit unterjochen. Was nun, Dr. Fred? Für einen modernen Wissenschaftler ist ein solches Malheur ein Klacks. Wozu hat man eine Zeitmaschine, mit der man schnell einen Tag in die Vergangenheit reisen kann? Hier soll das Abwasser gestoppt werden, bevor das Tentakel davon naschen kann.

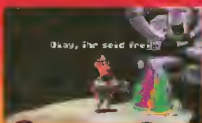
Steuerung und Menüs sind in bester LucasArts-Tradition elegant gelöst



Dr. Fred erhält Besuch von den netten Leuten aus dem Finanzamt

Aus Kostengründen betreibt Dr. Fred seine Zeitmaschine nicht mit einem echten Diamanten, sondern mit einer preiswerten Imitation, was fatale Folgen auf die Zeitreise hat. Die drei Versuchskaninchen werden böse herumgewirbelt; sie landen zwar wieder alle im selben Haus, doch in verschiedenen Zeitzonen!

Der schwergewichtige Hoagie, seines Zeichens Schlagzeug-Roadie bei einer Rockband, wird 200 Jahre in die Vergangenheit geschleudert. Hier trifft er auf die amerikanischen Gründerväter wie George Washington oder Thomas Jefferson, der noch Tips für seine Verfassung entgegennimmt. Die schräge Laverne, die nie ohne Skalpell das Haus verläßt, landet 200 Jahre in der Zukunft. Dort haben die Tentakel bereits die Macht an sich gerissen und behandeln Menschen als



Die verrückteste Adventure-Vorgeschichte aller Zeiten: Zwar kann Dr. Fred das großwahninsinnige Purpur-Tentakel zunächst fesseln, doch Bernard richtet eine Katastrophe an. Um den Schlamassel auszubaden, muß die Zeitmaschine angeworfen werden.



THOMAS WERNER

Bekanntermaßen liegen Genie und Wahnsinn oft sehr dicht beieinander. LucasArts ist mit dem »Day of the Tentacle« der Balanceakt zwischen diesen beiden Polen gelungen und was dabei heraus kam, kann daher nur als »wahnsinnig genial« mit einem Schuß »genialem Wahnsinn« charakterisiert werden.

Die Bedienung ist hervorragend einfach gelöst und behauptet sich auch weiterhin als das beste Adventure-System. Der Humor ist wirklich einmalig und wirkt keineswegs bemüht wie in etlichen anderen engelich kamischen Abenteuerspielen.

Die Puzzles sind vom Schwierigkeitsgrad her wohl dosiert und alle mit einer Partisan Logik und Phantasie lösbar. Gespeichert werden muß nur dann, wenn man zwischendurch ein paar Stunden Schlaf erhaschen will – es gibt keine Stellen, an denen man einfach dahingemeuchelt wird oder spielentscheidende Gegenstände verliert. Handlung und Atmosphäre lassen keine Wünsche mehr offen; die grafische Darstellung könnte von einem hervorragenden Bühnenbildner entworfen sein.



Was glauben Sie wohl, womit man die Edisons so gründlich in Panik versetzen kann?



Haustiere, die Gassi geführt werden und ansonsten in Zwingern hausen. Dritter im Bunde ist der schusselige Techniker Bernard, der in der nicht minder komplizierten Gegenwart bleibt.

Nachdem die ersten kleineren Probleme überwunden sind, können Sie jederzeit zwischen den drei Spielfiguren hin und her schalten. Hoagie und Laverne können nicht so ohne weiteres in die Gegenwart zurück. Hoagie landete schließlich in einer Epoche ohne Strom und Steckdosen; er muß sich zunächst um die Zutaten für eine Superbatterie kümmern, die auf Essig- und Öl-Basis funktioniert. Laverne ist in einer menschenfeindlichen Welt gelandet, in der die Tentakel das Sagen haben. Sie benötigt schleunigst ein Kostüm, um getarnt durchs Haus streifen zu können.

Durch einen segensreichen Kniff können sich die Freunde über die Zeitabgründe hinweg helfen: Legt man einen Gegenstand in die Toilette einer Kapsel, kann er von einer anderen Person herausgefischt werden; egal, in welcher Zeitzone sie sich befindet. Die Aborte werden so zu Schlüsselstellen für verquere Austauschaktionen, mit denen sich die wildesten Puzzles lösen lassen. Das Handling ist komfortabel gelöst: Damit die Spielfiguren nicht immer vom Mansion zur Zeitmaschine laufen müssen, können Sie das Kommando »Geben« benutzen. Jetzt noch Gegenstand und zu beschenkende Spielfigur angeklickt, und der Austausch über die Zeitbarrieren hinweg wird in Sekundenschnelle abgewickelt.

Der Kniffligkeit sind keine Grenzen gesetzt, denn zusätzlich nutzen die Spieldesigner alle Finessen weidlich aus, die sich aus den Zeitparadoxa ergeben. Laverne hängt in der Zukunft an einem Baum fest – wie kommt sie herunter? Wie wäre es denn, wenn man in der Vergangenheit dafür sorgt, daß dieser Baum gefällt wird und damit in der Zukunft erst gar nicht existiert? Als hätten sich die Programmierer wiederholt die »Zurück in die Zukunft«-Filme reingezogen, werden solche raffinierten Zeitpuzzles immer wieder bemüht, ohne daß die



Pech für Laverne: In der Zukunft haben Tentacle die Macht übernommen und behandeln Menschen wie Haustiere

Logik darunter leidet. Nachdem die drei Freunde wieder vereint sind, geht es erst richtig los: Die Eroberungsgelüste von Purpur-Tentakel sind noch lange nicht gestoppt und ein paar kleine Molekularverschiebungen sorgen für erstaunliche Nebenwirkungen bei unseren Helden...

Neben dieser höchst originellen neuen Story bietet Day of the Tentacle die Tugenden vergangener LucasArts-Klassiker. Die Bedienung erfolgt über das Anklicken von Verben am unteren Bildrand und Gegenständen in der Grafik oder im Inventar der Spielfigur. Faire Hilfen sorgen dafür, daß Sie möglichst kein Detail übersehen. Wenn man den Cursor über die Raumgrafik bewegt, wird jedesmal vermerkt, sobald Sie dabei einen Gegenstand streifen, der irgendwie benutzt werden kann. Auf diese Weise lassen sich schmückende Hintergrund-Dekoration und essentielle Objekte ohne mühseliges Ausprobieren voneinander unterscheiden. Außerdem macht das Programm einen sinnvollen Verb-Vorschlag: Bewegen Sie den Cursor z.B. über eine Tür, leuchtet in der Anzeige unten automatisch »Öffne« auf. Um dieses Kommando zu übernehmen, muß man nur



Bei Dialogen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten

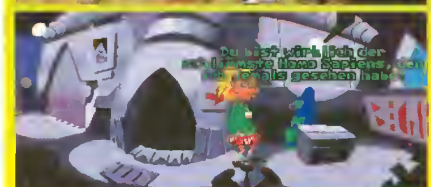


HEINRICH LENHARDT

Die Nacht ist über das bayerische Voralpenland hereingebrochen. Ehrbare Bürger geben sich dem Tiefschlaf hin, doch zwischen drei PC-PLAYER-Testern herrscht reger Telefonverkehr. Gar sanderbar muten die Gesprächsinhalte an: »Was machst Du mit dem Hamster, nachdem Du ihn aufgetaut hast?«, »Hast Du schon den Tentakel-Schönheitswettbewerb gewonnen?«, »Ich brauche ein Gebiß für George Washington!« – man muß wohl um die geistige Gesundheit der Gesprächspartner fürchten. Aber keine Sorge, wenn man sich auf Day of the Tentacle einläßt, gewährt man sich rasch an solche nicht ganz alltäglichen Probleme.

LucasArts zeigt mit diesem Meisterstück eindrucksvoll, wer auf dem heiß umkämpften Markt der Abenteuer Spiele die Nr. 1 ist. Eine geniale Story, hinreißende Gags, erlesene Grafik, stimmungsvoller Sound und irrwitzige Ideen machen Day of the Tentacle zum Gewinner. Das ist eines von den Adventures, bei denen man Angst vorm Durchspielen hat – es macht soviel Spaß, das es gar nicht mehr aufrufen soll.

Ich finde eigentlich bei jedem Testkandidaten etwas zum Meckern, aber bei diesem Qualitätsspiel streckt der gestrenge Rezensent die Waffen. Allenfalls etwas mehr Komplexität im letzten Abschnitt hätte das Vergnügen nach steigern können. Wenn Sie sich auch nur im entferntesten für Grafik-Adventure interessiert und Sinn für schrägen Humor haben, dann fällt Day of the Tentacle unter die Kategorie »Pflichtkauf«.



Mansion x 3: Hier sehen Sie ein und den selben Raum in der Vergangenheit, in der Gegenwart und in der Zukunft



IM WETTBEWERB

LucasArts mocht sich in den erlesenen Regionen der Abenteuer-spiele selber Konkurrenz. Day of the Tentacle schließt zum nicht minder witzigen Monkey Island II auf und erhält die Referenz-krone. Ausschlaggebendes I-Tüfelchen: Bei Tentacle ist das komplette Monkey Island I als Super-Bonus mit dabei! Wer's nicht ganz so obgedreht-humor-voll haben will, ist mit dem etwas ernsteren, aber ebenfalls sehr spielswerten Abenteuer von Indiana Jones in Atlantica gut beraten. Sierras derzeit bestes Stück, die SF-Poreddie Space Quest V, folgt mit respektvollem Abstand. Freddy Pharkos, das jüngste Programm dieses Herstellers, ist von der Tentakel-Qualität weit entfernt - mehr dazu im Freddy-Test in dieser Ausgabe.

DAY OF THE TENTACLE	93
Monkey Island II	93
Secret of Monkey Island	91
Indiana Jones:	
Fate of Atlantis	89
Space Quest V	77
Freddy Pharkos	68



Der tote Cousin Ted muß zur Lösung eines Puzzles herhalten - wenn er nur nicht so unhandlich wäre...



Die grafische Perspektive paßt sich dem ausgesprochen schrägen Humor an



ERSTE SCHRITTE

Wir wollen bei einem so schönen, neuen Adventure niemanden den Spaß mit einer vorläufigen Lösung verderben. Deshalb an dieser Stelle nur ein paar dezente Hints, um Sie an möglichen Sockengassen am Anfang vorbeizuleiten. Trotzdem gilt: Weiterlesen auf eigene Gefahr! Wer sich kein biblisches Spannung nehmen lassen will, möge sofort seinen Blick von diesem Textensten abwenden.

■ Bloß nicht den Plan für die Superbatterie übersehen: Er hängt rechts im Kellerlabor.

■ Laverne hängt am Baum - es muß gefällt werden. Aber nicht in dieser Zeitzone. Wo sind die lustigen Holzhecker-boom? Törnen und täuschen:

Ein Mann sieht rat, dann greift er zur Axt.

■ Muntern Sie den Depressivling auf - mit einem Brief aus der Vergangenheit.

■ Jo, wo ist denn der Schlüsselbund? Er steckt in einer Tür unweit von Morpheus Armen.

■ Das Liedgut des grünen Tentakels wummert das Haus ganz schön durch. Merke: Je gekippter die Box, desto fulminanter die Auswirkungen der Beßbedröhnung.

■ Dr. Ed wird sofort wieder schliefwandeln, wenn seine Kaffeinzufuhr versiegt.

■ Hoogie braucht Essig, doch er findet nur Wein. Jefferson und die Zeit sind ihm behilflich: 4DD Jahre später greift jemand zum Dosenöffner.

noch den rechten Mausknopf betätigen. Damit lassen sich Routineaktionen schnell abwickeln; das Enträtseln der Puzzles wird keinesfalls zu leicht. Hier müssen Sie schon selber auf die richtigen Schritte kommen.

Ein weiteres, von früheren Adventures bekanntes Feature sind Dialoge und »Cut Scenes«. Bei Plaudereien mit anderen Spielfiguren bestimmen Sie den Gesprächsverlauf durch das Anklicken einer Antwortmöglichkeit. Sicherheitshalber sollte man jedes noch so abwegig anmutende Thema einmal anschneiden, um keine Tips zu versäumen. Bei den Cut Scenes wird mitten im Spiel eine kleine Animation abgespielt, die an einem anderen Schauplatz stattfindet. Gerade

hier sollten Sie Augen und Ohren spitzen, um keine wichtige Information zu versäumen.

Das Spieldesign bei Day of the Tentacle stammt nicht von den Machern des Vorgängerspiels; als Autoren zeichnen Dave Grossman und Tim Schafer verantwortlich. Der Humor orientiert sich erfolgreich am Vorbild; vor allem grafisch wird der Comic-Charakter noch unterstrichen. Ausgesprochen schräge Perspek-

tiven und Animationen in Trickfilm-Qualität prägen die Optik; in Sachen Sound gibt es neben stimmungsvoller Musik sowie digitalisierten Effekten reichlich Sprachausgabe zu vermelden. Bei der Diskettenversion plaudern die Intro-Dialoge munter aus den Lautsprechern; die Sprache wurde hier ebenso ins Deutsche übertragen wie die Bildschirmtexte. Noch im Juni will LucasArts in den USA eine CD-ROM-Version veröffentlichen, bei der alle Texte im Spiel gesprochen werden. Eine übersetzte CD-ROM-Ausgabe mit komplett deutscher Sprachausgabe wird ein bis zwei Monate später kommen; mit den Tonaufnahmen wurde ein Synchronisationsstudio beauftragt. (hl)



DAY OF THE TENTACLE (MANIAC MANSION 2)

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386er/486er
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ Abenteuer-Spiel
Hersteller LucasArts
Dr. Preis DM 130,-
Kopierschutz Erhältliche Handbuchabfrage
Anleitung Deutsch: gut
Spieltext Deutsch: gut
Bedienung Sehr gut
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik Sehr gut
Sound Sehr gut

Freies RAM: 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Die klassische EGA-Version von Maniac Mansion 1 ist als »Sub-Programm« mit dabei.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



**Befristetes
Sonderangebot**

Play hard, Play safe; Preiswert



**Einschließlich
Aces of the Pacific**



**Einschließlich
Front Page Sports
Football**



In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der

Aces of the Pacific

"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"

—Simulation Magazine

Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bomben aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American

Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera

Front Page Sports: Football

"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."

—Electronic Games

aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielseason wählen.

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000

Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26

Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tel.: (353) (0) 284-1444 Fax: (353) (0) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die externen Spielboxen nicht mitgeliefert.

©1993 Quarterdeck Office Systems. Alle Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Hersteller.

Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Pak erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

**Einschließlich
Maifest
Speicheranalyse-Tool**

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihnen Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speicher-

manager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur


Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.



QEMM-386 6.0

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beelen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer, P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

<p>Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!</p> <p><input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> MasterCard <input type="checkbox"/> Access <input type="checkbox"/> Eurocard <input type="checkbox"/> Amex</p> <p>Karten-Nr. _____</p> <p><input type="checkbox"/> Scheck</p> <p>MwSt _____</p> <p>Name _____</p> <p>Firma _____</p> <p>Adresse _____</p> <p>Land _____ Telefon _____</p>	<p>Anz. Produkt 201 06 06 93</p> <p>QEMM-386 Game Pak Deutsche Version*</p> <p>*Alle Spiele sind in englischer Sprache</p> <p>Sie können auch anfragen. Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht</p>	<p>Preis Gesamt 299 DM</p> <p>Versandkosten 24 DM</p> <p>Gesamt</p> <p>Lieferzeit ca. 15 Tage</p>
	<p>Gültig bis _____</p> <p>IC-Möglichkeiten: Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemäß dem Mehrwertsteuergesetz der Niederlande enthalten. Sie sind nicht mehrwertsteuerbefreit, rechnen Sie für die Mehrwertsteuer ab. Nach IC-Möglichkeit können Sie zahlen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen keine 25% DV.</p>	
	<p>Di  Quarterdeck</p>	
	<p><small>Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die externen Spielboxen nicht mitgeliefert.</small></p> <p><small>©1993 Quarterdeck Office Systems. Alle Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Hersteller.</small></p>	

WHERE IN SPACE IS

CARMEN SANDIEGO?

S
Spiele-Tests

Carmen Sandiego ist schon seit Jahren die meistgesuchte Dame in Computerspielen. Die elegante Diebin macht seit dem 1986 erschienenen »Where in the World is Carmen Sandiego« Kinder- und Klassenzimmer unsicher. Die vier bisherigen Produkte (»World«, »USA«, »Europe«, »Time«) beschäftigten sich mit Geographie und Geschichte. Das neueste Produkt aus dieser Serie schickt Carmen und ihre Gang in die Weiten des Weltraums.

Die 18 Lebewesen starke Organisation V.I.L.E., deren Chef in Carmen ist, gehört zu den notorischsten Dieben im Sonnensystem. Sie klauen wirklich alles, was nicht niet- und nagelfest ist: Die Krater des Mondes, die Ringe des Saturn oder den roten Fleck vom Jupiter. Zum Glück gibt es eine interplanetare Detektivagentur namens ACME, die ihren Spezial-Agenten darauf ansetzt, Carmens Gang zu schnappen.

Eine Spielrunde beginnt mit einem Anruf des »Chefs«, der Ihnen kurz erklärt, was gestohlen wurde. Mit Ihrem Spacehopper machen Sie sich auf den Weg zum Tatort und befragen die Zeugen. Einer meint zum Beispiel »Der Täter wollte zum entferntesten Planeten im Sonnensystem flüchten«. Die Sensoren in Ihrem Raumschiff zeigen außerdem Spuren, die zu einem Jupiter-Mond, dem Asteroiden-Gürtel und zu Pluto führen. Klare Sache, die Pluto-Spur ist die richtige, die beiden anderen enden in Sackgassen. Auf dem Pluto angekommen, finden Sie eine weitere Spur, die zum Mars-Mond Phobos deutet. So geht das Spielchen über mehrere Stationen weiter, bis Sie schließlich am

Lernen Sie das Sonnensystem auf die spielerische Art kennen: Bei der Jagd nach Carmen Sandiego erfahren Sie alles über Planeten, Mande und Asteroiden.

Versteck des Diebes angekommen sind. Auf dem Weg dorthin haben Sie hoffentlich genug Spuren gesammelt, um den Langfinger überführen zu können. Aus den Angaben der Zeugen wie »Ernährt sich von radioaktivem Müll«, »Besitzt drei Augen« oder »Liest gerne Jules Verne« müssen Sie nämlich das richtige Alien identifizieren und sich einen Halbfeld ausstellen lassen. Nach ein paar gelösten Fäl-



Weißt du, wo die Sternlein stehen? Hier müssen Sie Sternbilder erkennen, um Infos zu erhalten.



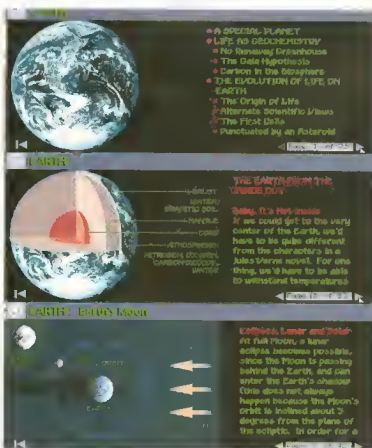
BORIS SCHNEIDER

Da macht das Büffeln Spaß: »Where in Space...« ist eines der besten Lernspiele, das ich je gesehen habe. Die Grafik ist gnadenlos witzig, die Cartoon-Aliens kommen bei Alt und Jung gleichermaßen an. Die Soundeffekte sind auch nicht von schlechten Eltern: Die Aliens geben bizarre Geräusche von sich und Bordcomputer VAL spricht mit sexy-rauchiger Stimme. Phänomenal ist die integrierte Datenbank mit den über 800 Seiten Information. Wie die Programmierer diese Textmenge und das Spiel in nur 6 Megabyte Festplattenplatz unterbringen konnten, ist mir ein Rätsel. Man kann schon mal eine Stunde nur beim Blättern in den Astronomie-Texten hängenbleiben.

Lädt man den Lerneffekt einmal außen vor und wertet nur den Spielspaß, muß dieser Titel einige Federn lassen. Der Ablauf (Information sammeln, Datenbank anwerfen, weiterfliegen) ist auf Dauer etwas einludend. Immerhin haben die Grafiker jeden nur denkbaren Trick genutzt, um durch optische Gimmicks von dieser 08/15-Masche geschickt abzulenken. Dadurch haben die Programmierer, ein Spiel entwickelt, bei dem sich Kinder und Erwachsene um den PC balgen werden. Ein echter Haken sind natürlich die englischen Texte. Da auch mit Wortspielen und Pöchelschreibern nicht gespart wird, ist das Programm nicht für jedermann geeignet; eine deutsche Umsetzung ist veranlaßt nicht geplant. Aber vielleicht nutzen Sie die Gelegenheit, mit Carmen Sandiego gleich noch die Englischkenntnisse aufzufrischen.



Willkommen im Asteroiden-Gefängnis, dem »Jailhouse Rock«



Drei von über 800 Seiten aus der eingebauten Astronomie-Datenbank



IM WETTBEWERB

Die Carmen Sandiego-Spiele haben sich im Laufe der Zeit immer weiter gesteigert. Das Spielprinzip blieb zwar seit Jahren gleich, aber die Präsentation wurde immer weiter verbessert. So bietet die CD-ROM-Ausgabe von »World« hunderte digitalisierter Fotos und Sounds. Vom Charme des neuen Weltraum-Spiels wird aber auch das CD-ROM überholt. Das Quest I ist ein weiteres kinderfreundliches Lernspiel; Buzz Aldrin wendet sich an die erwachseneren Spieler und bietet jede Menge Wissen über Weltraumfahrt in den 50er und 60er Jahren.

Buzz Aldrin's Race into Space 77
WHERE IN SPACE... 73
 Where in the World... (CD-ROM) 69
 Eco Quest II 65
 Where in Time... 64

len steigt der Schwierigkeitsgrad. Die Hinweise werden noch kryptischer und Sie haben immer weniger Zeit, den Täter zu stellen. Zum Glück gibt es »VAL 9000«, den Bordcomputer mit der riesigen Datenbank. Die Programmierer haben ganze

bank-Suche kostet wertvolle Zeit, und Sie müssen den Auftrag bis zu einem bestimmten Sternendatum erfüllt haben. Sie sollten sich an so viele Details wie nur möglich erinnern, um später die Suchzeit zu sparen. Dabei merken Sie gar nicht, wie Sie freiwillig Daten und Fakten des Sonnensystems pauken, nur um dieses Spiel zu gewinnen. Zur Informationsbeschaffung dienen nicht nur die Zeugen am Tatort. Sie haben in jeder Raumhafen-Bar einen Informanten sitzen und können auch das Firmament nach Bot-



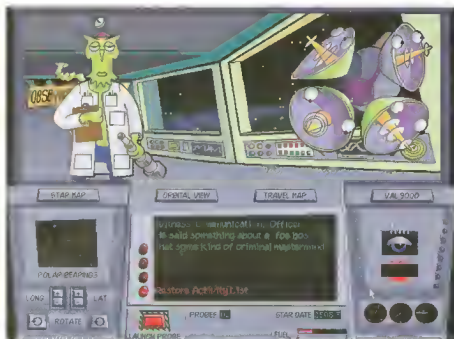
Lustige Zwischenanimationen (hier der Angriff der »Space Invaders«) lockern das Geschehen auf.

schaffen absuchen. Diese Funktion ist besonders trickreich: Sie müssen dann Sternbilder identifizieren. Wer den Schwierigkeitsgrad nach oben schrauben will, kann die Hilfslinien und eingeblendeten Namen abschalten und muß dann aus dem Gedächtnis die passenden Sterne finden.

Das als Spiel getarnte Lernprogramm nutzt Hires-Grafik in 16 Farben, die aber so geschickt ausgenutzt werden, daß gerade die Planetenbilder wie Super VGA-Bilder aussehen. Eine High-Score-Liste mit



Selbst Science-fiction-Filme wie 2001 bleiben vor Paradien nicht verschont



Wer war's und wo ist er/sie/es hin? Die Zeugen geben Ihnen wichtige Hinweise.

Astronomie-Bücher in dieses Online-Lexikon gepackt: Über 800 Bildschirmseiten mit Text, einigen Dutzend Grafiken und sogar mehreren Filmen informieren so gut es nur geht über die Planeten und Monde im Sonnensystem, über Astronomen und Astronauten. Eine integrierte Suchfunktion macht die Detektivarbeit leicht. Hat sich der Täter auf den Berg Olympus geflüchtet, läßt man einfach die Datenbank nach diesem Wort durchstöbern und findet schnell raus, daß es diesen Berg auf dem Mars gibt. Aber Vorsicht: Daten-

den besten Detektiven und das automatische Speichern des Spielstands bei Verlassen des Programms runden »Where in Space...« ab. (bs)



WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

- ☐ PC/XT
- ☒ EGA
- ☒ Adlib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☒ 286
- ☒ VGA
- ☒ Roland
- ☒ Maus

- ☒ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieltyp

Herstell.

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Lernspiel

Bruderbund

DM 120,-

-

Englisch, viel

Englisch, viel mit Fach-

begriffen (Astronomie)

Gut

Für Einsteiger und

Fortgeschrittene

Gut

Gut

Freies RAM min.: 580 KByte

Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: 800 Seiten Astro-

nomie-Lexikon als Datenbank inte-

griert

Wir empfehlen: 386er (min. 16

MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und

VGA.



Während der Informant Ihnen heiße Tips zuflüstert, piesackt er seine Varspeise auf dem Teller

SPHEROIDS

Es kam, es flog, es explodierte:
Weltraum-Action in herzerfrischender
Schlichtheit bleibt auch Besitzern hoch-
gezüchteter PC-Systeme
nicht verwehrt.



Extrawaffe im Einsatz: Jeder Streuschuß muß für teures Geld gekauft werden

Können Computerspiele Ihre Gesundheit gefährden? Angesichts des Thrillers, den Data Becker auf der Packungsrückseite seiner Neuheit »Spheroids« verbreitet, muß man sich anscheinend Sorgen um Leib und Seele machen. Sollten Sie sich von den »digitalisierten Soundeffekten, die Ihre Lautsprecher zum Beben bringen« ebensowenig einschüchtern lassen wie angesichts der »packenden Begleitmusik, die Ihren Adrenalin-

spiegel auf ungeahnte Höhen steigen läßt«, sind Sie diesem Ballerspiel in der Tat gewachsen. Was sich dann auf dem Bildschirm tummelt, bringt keinen Kreislauf so leicht zum Zusammenbrechen.

Fröhlich steuern Sie Ihr Raumschiff über einen starren Untergrund. Das Gelände wird nicht gescrollt, dafür flitzen die gegnerischen Spheroids-Roboter umso lebhafter über die Mattscheibe. Bevor ein neuer Finsterling die Weltraumarena betritt, flackert's kurz in der Ecke, aus der er nahen wird. Dieser Service warnt den aufmerksamen Spieler, der rechtzeitig ausweichen und schon mal die Laserkanone justieren kann. Letztere läßt sich nämlich unabhängig von der Flugrichtung stufenlos schwenken, womit Sie auch diffizile Ausweichmanöver bei gleichzeitigem zielgenauen Vergeltungsgeballer nur ein müdes Lächeln kosten. Wer seine Finger knotenfrei in Erinnerung behalten will, greift zum (Digital-)Joystick. Besonders geschmeidig gelingt die Bedienung mit dem Gravis Game Pad, dessen vier Feuerknöpfe sich

beliebig belegen lassen – Lob! Neben sechs verschiedenen Hintergrundgrafiken und einer sporadisch angebotenen Speicher-Option entzückt Spheroids mit seinem Extra-Angebot. Die Münzen, die während des Weltraumkampf eingesammelt werden, lassen sich zwischen den einzelnen Levels beim örtlichen Supermarktsinnvoll anlegen. Stufe für Stufe verbessern Sie Laser, Schutzschilde, Antrieb und kaufen Sonderwaffen ein. In Augenblicken höchster

Not läßt sich die gegnerische Übermacht mit Streuschüssen und Smart Bomben schöner atomisieren. (hl)



HEINRICH LENHARDT

Heißa, endlich hat die Programmierer-Welt es geschafft: Durch konsequente Ausnutzung von 32-Bit-Code, Soundblaster-Effekten und 256-Farben-Darstellung ist nun auch Ihr teurer Edel-PC in der Lage, ein Ballerspiel auf Amiga 500-Niveau darzustellen.

Das klingt vielleicht ein bißchen gehässiger als es gemeint ist. Spheroids ist kein Kleinod mit epischem Tiefgang, schlägt sich aber in seiner Eigenschaft als nettes, kleines und nicht allzu schweres Mittagspausen-Überbrückungsgeballer wacker. Nach sechs Runden werden die Gegnerformationen zwar weitgehend wieder verwertet und das eigene Raumschiff steuert sich leicht schwammig, aber das Experimentieren mit verschiedenen Extras und die nette Schußwinkel-Justage bewahren den Spieler vor Marpheus Armen.

Dank des zivilen Preises erntet die seichte Ballerei noch Sympathien. Allerdings wurden auf dem Shareware-Sektor schon aufregendere Weltraum-Action in Gestalt von »Major Stryker« oder »Overkill« gesichtet.



Die eingesammelten Barschaft wird bei diesem liebenswürdigen Händler in bessere Ausrüstung investiert



SPHEROIDS

□ PC/XT

□ EGA

■ AdLib/Soundbl.

■ Tastatur

□ 286

■ VGA

□ Roland

■ Maus

■ 386/486

□ Super VGA

□ General Midi

■ Joystick

Spieler-Typ

Actionspiel

Hersteller

Data Becker

Ca.-Preis

DM 40,-

Kopierschutz

–

Anleitung

Deutsch; gut

Spieltext

Deutsch; gut

Bedienung

Befriedigend

Anspruch

Für Einsteiger

Grafik

Befriedigend

Sound

Gut

Freies RAM min.: 495 KByte

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Spielstand und Bestenliste lassen sich speichern.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Gravis Game Pad und VGA.



PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEEREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts),
Michael Thomas (mt), freier Mitarbeiter

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger (bs)

LAYOUT

Rolf Boyke, js-team

TITEL

Gestaltung: Friedemann Porsche, Artwork: Electronic Arts

FOTOGRAFIE

Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER

Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION

DMV Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Grubenstraße 46a, 8011 Pöding
Telefon: (08121) 769-100, Telefax: (08121) 769-177

ANZEIGENVERKAUF

DMV Daten- und Medienverlag
Grubenstraße 46a, 8011 Pöding
Telefon: (08121) 769-375, Telefax: (08121) 769-399
Anzeigenleitung: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION

Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht (verantwortlich)

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

VERTRIEBSLEITUNG

Helmuth Grunfeldt

VERTRIEB

MZY, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
8057 Eching, Tel. (089) 319006-0

DRUCK

Druckerei jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE

PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,50.
Abonnementpreis (inland): DM 33,75 für 6 Ausgaben,
DM 66,50 für 12 Ausgaben.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenzettel sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.
Der geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung insbesondere der Programme, Schallplatten und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstiger Verwertung von Texten und mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Firmenbezeichnungen gelten nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Die Inserenten

DMV Software 73

DMV Vertrieb 95

Fujitsu Deutschland GmbH 89

Game Zone 31

Games World 104

GRAVIS 2

Intersoft GmbH 9

Joysoft 101

Karo Soft 17

KM-Computer +

Kommunikation 112

Magic Music 18

Mirox Communication GmbH 31

MK-Soft 43

OKAY-Soft 43

Quartardeck Office Syst. 39

Rushware GmbH 15,111

Sharecare 83

Software 2000 11

Software Discount Mann 69

Spieleversand 99

Wiel Versand Service 65

MK ELEKTRONIK

Titel	AMIGA	IBM/PC
Adams in the Dark	DV	60,00
Abandoned Places 2	DV	60,00
A-Train Construction Set	DV	42,00
A-Train	DV	63,00
Amber Nights	DV	62,00
Ames over Europe	DV	63,00
Ames A 320 America	DA	80,00
Amphipol Jordan	DA	80,00
Body Blows	DA	48,00
B 17 Flying Fortress	DA	48,00
Battle Site Data 1	DV	42,00
Burning Steel	DV	62,00
Burning Steel Data 1	DV	62,00
Burning Steel Data 2	DV	62,00
Butt Wars Race into Space	DA	65,00
Cavaliers	DA	48,00
Comanche Data 1	DA	48,00
Crow Engine	DA	48,00
Cal & Chisel	DV	75,00
Dark Queen of Krym	DV	63,00
Duett Strike	DA	38,00
Duett 2	DV	62,00
Eye of Beholder 3	DV	83,00
Exhockey Manager	DV	70,00
Empire Deluxe	EA	83,00
Exodus 3010	EA	50,00
Freddy Phantas	EA	60,00
Flashback	DA	62,00
Flash - Attack on Earth	DA	80,00
Kallan Empire	DV	63,00
Gateway into Savage Frontier	DA	80,00
Gunship 5500	DA	88,00
Harwood	DA	80,00
Human Race	DV	70,00
Indiana Jones 4	DV	62,00
Jonathan	DV	82,00
Lerning 2	DA	84,00
Prosal Omega	DA	64,00
Reich for the Brave	DA	50,00
Scilla Commando	DA	60,00
Strike Commander Speech Pack	DA	35,00
Street Fighter 2	DA	60,00
Space Quest 3	DV	69,00
The 7th Guest CD-ROM	DA	138,00
The Legend	DA	82,00
Transcript	DA	50,00
Ultima Underworld 1, Teil 2	DV	60,00
Wall of Darkness	DV	83,00
Warrior	DA	60,00
X-Wing	DA	80,00
Hardware		
Sound Blaster 16 ASP	DV	478,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DV	278,00
Sound Blaster Deluxe	DV	188,00
Adin Lautsprecher schwebt	DV	109,00
weitere Hardware auf Anfrage		
Tafelberg-Druck von einer Vorlage ihrer Wahl incl. 7-Stein DM 10,00		
z.B. Bilden-Cover (frei gebundene Software)		
Krefeldstrasse 11-13, 4047 Dormagen		
Tel. 02133/41136		

PC & AMIGA okay Soft

PL 2 ab 1. Juli 92/95	
Am Graben 2 W-8471 Weiding	
TEL. 09674-1279 FAX 1294	
Hotline news - 8405	
A-Train	DV 38,95
Acas of Pacific	DA 59,95
Acas over Europe	DA 75,95
Ames A 320	DV 63,95
Ames in the Dark	DV 63,95
Battle Site 1	DV 42,95
Battle Site 2	DV 42,95
Battle Site 3	DV 42,95
Battle Site 4	DV 42,95
Battle Site 5	DV 42,95
Battle Site 6	DV 42,95
Battle Site 7	DV 42,95
Battle Site 8	DV 42,95
Battle Site 9	DV 42,95
Battle Site 10	DV 42,95
Battle Site 11	DV 42,95
Battle Site 12	DV 42,95
Battle Site 13	DV 42,95
Battle Site 14	DV 42,95
Battle Site 15	DV 42,95
Battle Site 16	DV 42,95
Battle Site 17	DV 42,95
Battle Site 18	DV 42,95
Battle Site 19	DV 42,95
Battle Site 20	DV 42,95
Battle Site 21	DV 42,95
Battle Site 22	DV 42,95
Battle Site 23	DV 42,95
Battle Site 24	DV 42,95
Battle Site 25	DV 42,95
Battle Site 26	DV 42,95
Battle Site 27	DV 42,95
Battle Site 28	DV 42,95
Battle Site 29	DV 42,95
Battle Site 30	DV 42,95
Battle Site 31	DV 42,95
Battle Site 32	DV 42,95
Battle Site 33	DV 42,95
Battle Site 34	DV 42,95
Battle Site 35	DV 42,95
Battle Site 36	DV 42,95
Battle Site 37	DV 42,95
Battle Site 38	DV 42,95
Battle Site 39	DV 42,95
Battle Site 40	DV 42,95
Battle Site 41	DV 42,95
Battle Site 42	DV 42,95
Battle Site 43	DV 42,95
Battle Site 44	DV 42,95
Battle Site 45	DV 42,95
Battle Site 46	DV 42,95
Battle Site 47	DV 42,95
Battle Site 48	DV 42,95
Battle Site 49	DV 42,95
Battle Site 50	DV 42,95
Battle Site 51	DV 42,95
Battle Site 52	DV 42,95
Battle Site 53	DV 42,95
Battle Site 54	DV 42,95
Battle Site 55	DV 42,95
Battle Site 56	DV 42,95
Battle Site 57	DV 42,95
Battle Site 58	DV 42,95
Battle Site 59	DV 42,95
Battle Site 60	DV 42,95
Battle Site 61	DV 42,95
Battle Site 62	DV 42,95
Battle Site 63	DV 42,95
Battle Site 64	DV 42,95
Battle Site 65	DV 42,95
Battle Site 66	DV 42,95
Battle Site 67	DV 42,95
Battle Site 68	DV 42,95
Battle Site 69	DV 42,95
Battle Site 70	DV 42,95
Battle Site 71	DV 42,95
Battle Site 72	DV 42,95
Battle Site 73	DV 42,95
Battle Site 74	DV 42,95
Battle Site 75	DV 42,95
Battle Site 76	DV 42,95
Battle Site 77	DV 42,95
Battle Site 78	DV 42,95
Battle Site 79	DV 42,95
Battle Site 80	DV 42,95
Battle Site 81	DV 42,95
Battle Site 82	DV 42,95
Battle Site 83	DV 42,95
Battle Site 84	DV 42,95
Battle Site 85	DV 42,95
Battle Site 86	DV 42,95
Battle Site 87	DV 42,95
Battle Site 88	DV 42,95
Battle Site 89	DV 42,95
Battle Site 90	DV 42,95
Battle Site 91	DV 42,95
Battle Site 92	DV 42,95
Battle Site 93	DV 42,95
Battle Site 94	DV 42,95
Battle Site 95	DV 42,95
Battle Site 96	DV 42,95
Battle Site 97	DV 42,95
Battle Site 98	DV 42,95
Battle Site 99	DV 42,95
Battle Site 100	DV 42,95
Battle Site 101	DV 42,95
Battle Site 102	DV 42,95
Battle Site 103	DV 42,95
Battle Site 104	DV 42,95
Battle Site 105	DV 42,95
Battle Site 106	DV 42,95
Battle Site 107	DV 42,95
Battle Site 108	DV 42,95
Battle Site 109	DV 42,95
Battle Site 110	DV 42,95
Battle Site 111	DV 42,95
Battle Site 112	DV 42,95
Battle Site 113	DV 42,95
Battle Site 114	DV 42,95
Battle Site 115	DV 42,95
Battle Site 116	DV 42,95
Battle Site 117	DV 42,95
Battle Site 118	DV 42,95
Battle Site 119	DV 42,95
Battle Site 120	DV 42,95
Battle Site 121	DV 42,95
Battle Site 122	DV 42,95
Battle Site 123	DV 42,95
Battle Site 124	DV 42,95
Battle Site 125	DV 42,95
Battle Site 126	DV 42,95
Battle Site 127	DV 42,95
Battle Site 128	DV 42,95
Battle Site 129	DV 42,95
Battle Site 130	DV 42,95
Battle Site 131	DV 42,95
Battle Site 132	DV 42,95
Battle Site 133	DV 42,95
Battle Site 134	DV 42,95
Battle Site 135	DV 42,95
Battle Site 136	DV 42,95
Battle Site 137	DV 42,95
Battle Site 138	DV 42,95
Battle Site 139	DV 42,95
Battle Site 140	DV 42,95
Battle Site 141	DV 42,95
Battle Site 142	DV 42,95
Battle Site 143	DV 42,95
Battle Site 144	DV 42,95
Battle Site 145	DV 42,95
Battle Site 146	DV 42,95
Battle Site 147	DV 42,95
Battle Site 148	DV 42,95
Battle Site 149	DV 42,95
Battle Site 150	DV 42,95
Battle Site 151	DV 42,95
Battle Site 152	DV 42,95
Battle Site 153	DV 42,95
Battle Site 154	DV 42,95
Battle Site 155	DV 42,95
Battle Site 156	DV 42,95
Battle Site 157	DV 42,95
Battle Site 158	DV 42,95
Battle Site 159	DV 42,95
Battle Site 160	DV 42,95
Battle Site 161	DV 42,95
Battle Site 162	DV 42,95
Battle Site 163	DV 42,95
Battle Site 164	DV 42,95
Battle Site 165	DV 42,95
Battle Site 166	DV 42,95
Battle Site 167	DV 42,95
Battle Site 168	DV 42,95
Battle Site 169	DV 42,95
Battle Site 170	DV 42,95
Battle Site 171	DV 42,95
Battle Site 172	DV 42,95
Battle Site 173	DV 42,95
Battle Site 174	DV 42,95
Battle Site 175	DV 42,95
Battle Site 176	DV 42,95
Battle Site 177	DV 42,95
Battle Site 178	DV 42,95
Battle Site 179	DV 42,95
Battle Site 180	DV 42,95
Battle Site 181	DV 42,95
Battle Site 182	DV 42,95
Battle Site 183	DV 42,95
Battle Site 184	DV 42,95
Battle Site 185	DV 42,95
Battle Site 186	DV 42,95
Battle Site 187	DV 42,95
Battle Site 188	DV 42,95
Battle Site 189	DV 42,95
Battle Site 190	DV 42,95
Battle Site 191	DV 42,95
Battle Site 192	DV 42,95
Battle Site 193	DV 42,95
Battle Site 194	DV 42,95
Battle Site 195	DV 42,95
Battle Site 196	DV 42,95
Battle Site 197	DV 42,95
Battle Site 198	DV 42,95
Battle Site 199	DV 42,95
Battle Site 200	DV 42,95
Battle Site 201	DV 42,95
Battle Site 202	DV 42,95
Battle Site 203	DV 42,95
Battle Site 204	DV 42,95
Battle Site 205	DV 42,95
Battle Site 206	DV 42,95
Battle Site 207	DV 42,95
Battle Site 208	DV 42,95
Battle Site 209	DV 42,95
Battle Site 210	DV 42,95
Battle Site 211	DV 42,95
Battle Site 212	DV 42,95
Battle Site 213	DV 42,95
Battle Site 214	DV 42,95
Battle Site 215	DV 42,95
Battle Site 216	DV 42,95
Battle Site 217	DV 42,95
Battle Site 218	DV 42,95
Battle Site 219	DV 42,95
Battle Site 220	DV 42,95
Battle Site 221	DV 42,95
Battle Site 222	DV 42,95
Battle Site 223	DV 42,95
Battle Site 224	DV 42,95
Battle Site 225	DV 42,95
Battle Site 226	DV 42,95
Battle Site 227	DV 42,95
Battle Site 228	DV 42,95
Battle Site 229	DV 42,95
Battle Site 230	DV 42,95
Battle Site 231	DV 42,95
Battle Site 232	DV 42,95
Battle Site 233	DV 42,9

FLASHBACK

Spiele-Tests



Konkurrenz für den persischen Prinzen: Aus Frankreich kommt ein Science-fiction-Spiel mit geschmeidiger Animation und fohosen Spezialeffekten.



Gestrandet auf einem fremden Planeten muß Canard nach seiner Identität suchen

Stellen Sie sich vor, Sie wachen eines Morgens auf und wissen nicht, wer Sie eigentlich sind. Unangenehm, nicht?

Aber das läßt sich noch steigern: Sie befinden sich nämlich auf einem völlig unbekannten Planeten. Schlimm? Es geht noch weiter: Aus unerfindlichen Gründen beginnen alle möglichen Aliens auf Sie zu schießen. Damit ist der Tag endgültig gelaufen. Solange Sie nicht herausfinden, wer Sie sind und warum Ihnen alle an den Kragen wollen, werden Sie keine wohlverdiente Ruhe finden.

Glücklicherweise finden Sie eine Nachricht von Ihrem früheren Ich. Die sagt aber nur »Keine Panik, das wird schon wieder. Besuch mal unseren Freund Ian, der hilft weiter«. Da Sie aber weder Geld haben, noch die örtliche Sprache verstehen, bleibt nur ein Ausweg: Revolver zücken, vorsichtig nach Agentenart durch die Baumkronen schleichen und irgendeine Art von Transportmittel finden.

Die Ausgangssituation von »Flashback« läßt viel Platz für eine große Science-fiction-Geschichte und die Erwartungen werden nicht enttäuscht: Im Verlauf des Spiels jagen Sie wildgewordene Roboter, nehmen an einer tödlichen Fernsehshow teil und decken ein intergalaktisches Komplott dieser Aliens auf. Das Spielgeschehen selbst ist in

einer Seitenansicht zu sehen, die immer wieder von kleinen Zeichentrick-Filmen unterbrochen wird, in denen die Programmierer die Handlung weiterspinnen. Diese Zwischen-



Mit der U-Bahn besuchen Sie diverse Orte in Level Drei



Geldverdienen leicht gemacht: Sie müssen nur die »Death Tawer Show« im Privatfernsehen überleben

tödlichen Fernsehshow teil und decken ein intergalaktisches Komplott dieser Aliens auf. Das Spielgeschehen selbst ist in



BORIS SCHNEIDER

Nicht nur, daß Flashback sich mehrfach bei Prince of Persia bedient hat; der fleißige Kinogänger findet auch den einen oder anderen SF-Film wieder: Gedächtnisverlust erklären (»Total Recall«), Replikanten jagen (»Blade Runner«), tödliche Fernsehshow überleben (»Running Man«), als Menschen verkleidete Aliens entlarven (»Sie leben«) sind nur vier Beispiele. Der erste Level beweist trotzdem genug eigene Phantasie der Programmierer. Ein paar pfliffige Puzzles lassen vermuten, daß in Flashback mehr als im persischen Prinzen steckt.

Die Ernüchterung kommt dann aber in den folgenden vier Stufen. Die Puzzles treten völlig in den Hintergrund, Action pur ist angesagt. Nach dazu steigt der Schwierigkeitsgrad steil an. Die Gegner werden immer gemeiner und sind mit ihren Spezial-Eigenschaften derart im Vorteil, daß man schnell die Lust verliert. Die lahme Reaktionszeit von Canard beim Zie-

hen der Waffe wird nur von einem handfesten Fehler übertraffen: Stehen Canard und sein Gegner auf der selben Stelle, können sie sich gegenseitig nichts tun.

Das Patt kann tödlich enden, denn wenn Sie Canard bewegen wollen, kriegt er gleich eins übergeben. Der Gegner macht hingegen keinerlei Anstalten, sich vor Ihre Knarre zu stellen. Das unbarmherzige Paßwart-System, welches Sie nach einem Bildschirmad fast immer am Levelanfang absetzt, macht diese Macken nur um so ärgerlicher.

Technisch zeigt Delphine aber, was Sache ist. Die Animation wirkt fließender als beim Vorbild, die Zeichentrick-Szenen sehen phänomenal aus. Die schöne Athmosphäre kann die Mängel im Spielprinzip ein paar Minuten lang kaschieren, aber zu einer Jubelwertung reicht es nicht; dazu ist Flashback trotz dreier Schwierigkeitsgrade zu gemein.



Auch bei »Flashback« ist der Bormann eine wichtige Informationsquelle

Szenen werden in einem speziellen Vektorgrafik-Verfahren gezeigt. Dadurch sehen die Formen alle etwas eckig aus, die

Animationen sind aber sehr flüssig und belegen wenig Speicherplatz auf der Festplatte.

Flashback kann überdeutliche Anleihen bei »Prince of Persia« nicht verbergen. Ihre Spielfigur namens Conrad bewegt sich in fließender Animation durch die Bilder. Auch die Steuerung Conrads (laufen, springen, hochhangeln) ähnelt Broderbunds blaublütigem Helden. Allerdings raseln hier keine Säbel, denn es wird mit Revolvern und Laserwaffen geschossen.

Als zusätzliches Spielelement kommt es nicht darauf an, nur von Bild zu Bild zu wandern, Bösewichte umzunieten und den Ausgang zu finden. Sie müssen auch diverse Gegenstände auf sammeln und sinnvoll einsetzen. Um eine Brücke auszufahren, brauchen Sie beispielsweise eine Batterie; sie finden eine solche, aber die ist leer. Also müssen Sie sich auf die Suche nach einem Ladegerät machen. Derartige Puzzles erfordern einiges Hin- und Hergelaufe.

Zwischen den einzelnen Bildern eines Levels wird direkt umgeschaltet; auf Scrolling müssen Sie verzichten. Die Steuerung von Conrad erfolgt per Tastatur oder Joystick; ein digitaler Joystick ist sehr empfehlenswert und vier Feuerknöpfe wie beim Gravis Game Pad sind besonders sinnvoll. Ansonsten müssen Sie das Inventar aller Gegenstände von Conrad über die Tastatur abrufen und zum Ziehen des Revolvers auf die Leertaste hauen. Am Ende eines Spielabschnitts erhalten Sie ein Palßwort, mit dem Sie an dieser Stelle wieder weitermachen können. Eine eingeschränkte Speicherfunktion gibt es nur an wenigen ausgewählten Stellen im Spiel; zudem geht der Spielstand verloren, wenn Sie den Computer ausschalten. (bs)



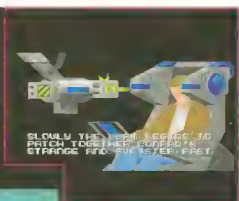
IM WETTBEWERB

Flashback und die Prince of Persia-Titel legen gleichermaßen großen Wert auf die Präsentation. Grafisch sind die Programme einwandfrei, aber spielerische Macken dämpfen unseren Enthusiasmus. Beim Tabellenführer Zeal ist es umgekehrt: Die unkomplicierte Action ist stimmig, doch Präsentation und Abwechslung kommen etwas zu kurz. Another World ist der direkte Vorgänger von Flashback und spielerisch sowie grafisch eine ganze Ecke schwächer.

Zeal	69
Prince of Persia II	64
Prince of Persia	61
FLASHBACK	59
Another World	48



Auch wenn Conrad mit letzter Kraft über einem Vorsprung auf einer Alien-Welt hängt; an sein Inventory kommt er immer ran



Echtes Film-Feeling kommt in den Zwischenszenen auf. Die Formen sind zwar eckig, aber die Animation umso fließender



FLASHBACK

☐ PC/XT

☒ EGA

☒ AdLib/Soundbl.

☒ Tastatur

☒ 286

☒ VGA

☒ Roland

☐ Maus

☒ 386/486

☒ Super VGA

☒ General Midi

☒ Joystick

Spieler-Typ

Action-Adventure

Hersteller Delphine/U. S. Gald

Co.-Preis DM 100,-

Kopierschutz Err. Handbuchabfrage

Anleitung Englisch; befriedigend

Spieltext Englisch; viel, aber leicht verständlich

Bedienung Mangelhaft

Anspruch Für Fortg. und Profis

Grafik Gut

Sound Befriedigend

RAM-Minimum: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MBByte

Besonderheiten: Komplette deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MBHz) mit 2 MBByte RAM, digitalem Joystick und VGA.



SYNDICATE

**Machtbesessene
Großkanzerne
teilen die Welt
untereinander auf.**

**Als Mann für's
Grabe erledigen Sie
unbequeme Gegner
und werben neue
Agenten an.**



Moderne Rattenfänger: Mit dem Überzeugungsstrahler können Sie ganze Städte entvölkern und auf Ihre Seite ziehen.

Düstere Zukunftsvisionen fangen immer gleich an: Politische Systeme sind zusammengebrochen, die großen Konzerne haben die Macht übernommen und bekriegen sich bis auf's Blut. Nicht anders ist es bei »Syndicate«. Acht Firmen haben den Globus untereinander aufgeteilt. Leider ist jede davon der Ansicht, daß ihr das größte Stück vom Kuchen zusteht. Deswegen betreiben alle ein Syndikat, das durch Entführungen, Attentate und Überfälle den anderen Gruppen die Macht nehmen soll. Sie arbeiten als Einsatzleiter bei einem solchen Syndikat; dummerweise ist es das schwächste von allen und weder mit Agenten, noch mit Waffen oder Geld gut ausgestattet. Durch Landgewinne können Sie allerdings die Syndikats-Kasse mit

Damit versucht man sich den tristen Alltag etwas aufzuhehlen, denn der Chip spiegelt dem Träger eine Traumwelt vor: Aus Müllkippen werden Blumenwiesen, ein Ein-Zimmer-Apartment verwandelt sich zur Luxus-Villa, eine langweilige Arbeit erscheint jeden Tag so aufregend wie der Job eines Löwenbändigers. Die Syndikate können jedoch diese Chips fernsteuern und so beliebige Passanten als Agenten »anwerben« und ihnen Befehle geben.

Zu Beginn des Spiels haben Sie acht Agenten in der Syndikats-eigenen Tiefkühltruhe. Jeder ist mit einer läppischen Pistole ausgestattet, doch zum Glück haben Sie genügend Geld in der Portokasse, um Ihre Mitarbeiter mit Schrotflinten, Scannern und dem gefürchteten Überzeugungsstrahler auszustatten. Etwas teurer sind Körper-Modifikationen: Mit einem künstlichen Bein läuft sich's schneller, eine Panzer-verstärkte Brust macht den Agenten widerstandsfähiger und ein neues Hirn sorgt nicht nur für mehr Intelligenz, sondern auch für höhere Überzeugungskraft. Jede der Modifikationen gibt es in drei Stufen; zu Beginn sind aber nur die einfachsten verfügbar. Damit Sie ein Hirn Stufe III einbauen lassen können, muß es erstmal entwickelt werden. Ihre Forschungsabteilung sollte also mit Geld und einem Auftrag versorgt werden. Die

WO IST DER MEHRSPIELER- MODUS?

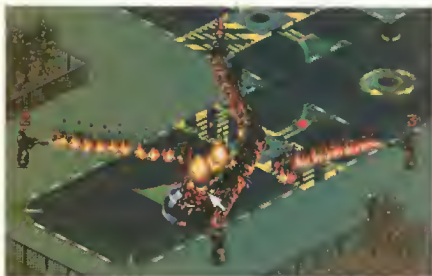
Syndicate ist in der getesteten Version nur für einen einzelnen Spieler gedocht. Die angekündigte Mehrspieler-Variante wird es demnächst als Zusatzprogramm geben; allerdings soll diese Version nur auf Netzwerken funktionieren und nicht per Modem spielbar sein. Wann diese Version erscheinen wird und wieviel sie zusätzlich kostet, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Auch über den Umfang dieser Version wird bei Bullfrog noch diskutiert.



Industriespionage in einer modernen Fabrik -- feindliche Agenten sind schnell zur Stelle

Steuern füllen und damit die Forschungsabteilung bezahlen und neue Ausrüstung einkaufen.

Ihre Agenten machen den Job übrigens nicht ganz freiwillig. Da die Zukunft äußerst düster aussieht, haben sich fast alle Menschen einen Chip ins Gehirn einpflanzen lassen.



Wo vier Flammenwerfer gleichzeitig Feuer speien, bleibt kein Auto verschont.



Die Städte der Zukunft sind technisch, schmutzig – und groß. Unsere Karte zeigt nur etwa die Hälfte einer der mittelgroßen Städte aus »Syndicate«. Auf dem Bildschirm sehen Sie immer nur einen kleinen Ausschnitt.

neuen Waffen und Körperteile sind dann ein paar Tage später verfügbar.

Die erste Mission, ein Einsatz in Europa, ist zum Wamlaufen: Ihre vier Agenten sollen einen feindlichen Soldaten beseitigen, der noch dazu nur von ein paar ungeübten Wächtern beschützt wird. Ist diese Mission gemeistert, gehört der Landstrich schon Ihnen. Danach ist möglich, auf der Weltkarte ein weiteres Land zu erobern, welches direkt an Ihre



IM VERGLEICH

Syndicate drängt sich in die Spitzengruppe der Strategie-Spiele, ohne ganz die zeitlose Klasse von den beiden Micraprase-Meisterwerken Civilization und Railroad Tycoon zu erreichen. Die zynische Brutalität und die manchmal zu kausale Grafik werden Gelegenheits-Spieler abschrecken. Durch die gradlinigere Steuerung macht sich das Syndikat besser, als sein direkter Vorgänger Populous. Das Actian-Rabater-Strategiespiel Xenobots kann bei diesen Spitzenspielen nicht mehr mithalten.

Railroad Tycoon	92
Civilization	91
SYNDICATE	89
Populous II	85
Xenobots	69



Oha! Diese Typen im Trenchcoat bewachen das Ziel, das Sie eigentlich angreifen sollen.

bisherigen Besitztümer anschließt. Außerdem können Sie in den eigenen Ländereien den Steuersatz nach oben schrauben. Doch Vorsicht: Irgendwann finden die Einwohner das Besteuern gar nicht mehr komisch und wenden sich an ein fremdes Syndikat, um Sie wieder zu vertreiben. Wenn Ihnen keine Rebellion die Pläne vermiest, trennen Sie nur 50 Mis-

PETER MOLYNEUX PACKT AUS

Bei einem Besuch in der PC Player-Redaktion zeigte Peter Molyneux, Produzent von Syndicate, nicht nur das Spiel, sondern auch seine Programmier-Künste. Probleme mit einer Soundkarte versuchte er durch Änderungen im Source-Code aus der Welt zu schaffen. Nebenbei beantwortete er uns einige drängende Fragen.

PC PLAYER: Es hieß ja mal, Syndicate sollte erst im Herbst erscheinen...

PETER MOLYNEUX: Naja, diesmal sind wir halbwegs pünktlich fertig geworden. Das liegt nicht zuletzt daran, daß wir den komplizierten Mehrspieler-Madus nach ein wenig vertagt haben; um den bis auf das letzte Byte durchzutesten, brauchen wir dank der Netzwerk-Komplikationen noch ein Weilchen.

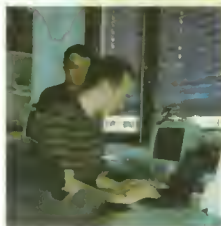
PC PLAYER: Schen wieder ein Spiel mit kleinen Männchen auf schräger 3D-Grafik - fällt Euch nichts Neues ein?

PETER MOLYNEUX: Ganz im Gegenteil. Syndicate ist ganz anders als unsere bisherigen Spiele. Daß wir wieder bei dieser Grafik gelandet sind, liegt einfach daran, daß diese Darstellung gut aussieht und doch funktioniert. Wir hatten mal eine Version mit reiner Vogelperspektive, die wirkte bei weitem nicht so gut.

PC PLAYER: Und wieviele Jahre müssen wir auf das nächste Spiel warten?

PETER MOLYNEUX: Gar nicht mal so lange. Wir haben unser Team vergrößert und arbeiten parallel an acht Programmen. Für Syndicate haben wir sehr viele neue Technologien entwickelt, mit denen wir flach komplizierte Systeme durchsimulieren.

In Syndicate müssen wir beispielsweise bis zu 2000 Personen steuern. Trotzdem dauert es im Programm länger, die Grafik zu zeichnen, als diese Berechnungen durchzuführen. Mit dieser Technik können wir eine Menge interessanter Spiele schreiben, und das schneller als bisher. Wenn alles klappt, gibt es unser nächstes Programm nach vier Weihnachten.



Wieso gibt es keinen Sound? Peter Molyneux beharrt auf seinem Laptop den Syndicate-Sourcecode.

sionen von der absoluten Welt-herrschaft.

Nachdem die Truppe mit bis zu vier Agenten ausgerüstet wurde, schaltet das Spiel in die Vogelperspektive um. Aus dem firmeneigenen Luftschiff kontrollieren Sie die Crew auf dem Boden.

Am linken Bildrand sehen Sie die Status-Anzeigen der Agenten sowie einen Scanner, der wie ein Radar die Umgebung des gerade aktiven Agenten zeigt. Um ihn an einen bestimmten Ort laufen zu lassen, klicken Sie einfach mit dem Cursor dorthin. In den meisten Fällen sucht er sich den Weg selbständig. Soll hingegen ein Ziel an dieser Stelle angegriffen werden, drücken Sie den rechten Mausknopf. Der Agent feuert sofort auf die geklickte Stelle; ist sie allerdings außerhalb der Reichweite der

Waffe, verpuffen die Geschosse im Nichts. Zwei weitere Funktionen haben die Programmierer geschickt versteckt: Klicken Sie auf ein Fahrzeug, geht der Agent nicht nur dorthin, sondern steigt auch ein und fährt. Und wenn Sie einen Gegenstand auf dem Boden



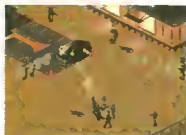
Trotz hochgeschraubter Intelligenz sind Ihre Agenten manchmal etwas hilflos. Hier finden sie nicht von alleine die Rampe, die nach unten führt.



Wenn Sie ein Gebiet von den anderen Syndikaten befreit haben, dürfen Sie ein Propaganda-Straßenfest mit Teilnahmepflicht für alle Bürger anordnen.

anklicken, steckt die Figur ihn automatisch ein.

Zwischen den vier Agenten schalten Sie um, indem Sie auf deren Symbole links oben klicken. Das Inventory des aktiven Agenten sehen Sie in der Mitte links. Um einen Gegenstand auszuwählen, beispielsweise um auf eine andere Waffe zu wechseln, klicken Sie einfach auf das entsprechende Bild. Bis zu diesem Punkt ist die Bedienung nahezu kindisch einfach. Doch was haben die drei kryptischen Balken unter den Agentensymbolen zu bedeuten? Wie schon erwähnt, können Sie die Hormonpegel der Agenten fernsteuern. Damit beeinflussen Sie die drei Faktoren Aggressivität, Wahrnehmung und Intelligenz. Wenn Sie Ihren Agenten aggressiver machen, und seine Wahrnehmung und Intelligenz einschränken, wird er sich



Die durchschlagendste Waffe ist der Raketenwerfer.



Zur Flucht aus einer Militärbasis müssen Sie einen Panzer kapern.

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

IBM PC

SIMULATION/STRATEGIE

3999	V	79.99
AA Ancient Art of War	A	89.99
Airbus A 320 America	A	89.99
Airbus A 320 Europe	A	64.99
Air Warrior SVGA	A	82.99
Acres of the Pacific	A	94.99
Acres Mission Disk	A	49.99
Acres over Europe	V	79.99
Ad Train	V	82.99
Battlechess 4000 SVGA	A	44.99
Battle Isle Data Disk 2	A	94.99
Battle Isle Data 1	A	72.99
Burning Steel	V	79.99
Burning Steel Data 1 A1A	V	34.99
Burning Steel Data 2 S1A	V	34.99
Buzz Aldrin Race Into Space	A	79.99
Castles 2 Sieges&Chess	A	94.99
Castles Data Disk	A	39.99
Civilization	V	82.99
Clash of Castles 5 Billion and 1	V	82.99
Comanche	V	99.99
Comanche Data Disk 1	V	49.99
Flyer Race	V	79.09
Dogfight	A	82.99
Der Patrizer	V	79.99
Dune 2	V	59.99
Empire Deluxe	E	79.99
F-15 Strike Eagle 3	A	92.99
Falcon 3.0	A	82.99
Falcon 3.0 Ramp Oisk 1	A	54.99
Fallen Empire	V	89.99
Flies of Glory	A	82.99
First Samurai	A	59.99
Flies - Attack on Earth	A	79.99
Gunship 2000	A	82.99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54.99
Gunship 2000	V	79.99
Harpoon Designer Series 2	E	49.99
Hired Guns	A	79.99
History Line 1914 - 1919	V	89.99
Kaiser	V	79.99
Locomotion	V	54.99
Mad TV	V	79.99
Perfect General Data Disk	A	49.99
Pinball Dreams	A	79.99
Populous	A	59.99
Rebel for the Skies	A	49.99
Red Baron	V	64.99
Red Baron Construction Set	V	49.99
Elite Weapons - 1 Luffe	E	79.99
Sage	E	59.99
Sage Data (Dogs of War)	E	49.99
Sim Earth	V	89.99
Life	V	69.99
Star Trek	V	59.99
Star Trek 32	V	59.99
Spaceward Ho! (Windows)	V	79.99
Spaceward Ho! (DOS)	V	79.99
Star Control	A	84.99
Star Legions	V	72.99
Steinberger Hotelmanager	V	52.99
Strike Commander	A	69.99
Strategic Speech Pack	V	79.99
Stunt Island	V	82.99
Syndicate	A	79.99
Take a Break-Pinball Win	E	49.09
The Complete Chess System	V	59.99
Transarch	V	59.99
V for Victory Utah Beach	E	94.99
V for Victory 2	E	94.99
V for Victory 3	A	79.99
Wordlife	V	64.99
X - Wing	A	99.99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Alone in the Dark	V	98,
Bane of the Cosmic Forge	V	79,
Betrayal at Kordor	V	79

Dark Queen of Krynn	75.99
Darquesed 15	72.99
Das schwarze Auge	70.99
Eye of the Spider 2	79.99
Eye of the Beholder 3	70.99
Flashback	64.00
Freddy Pharkas	64.99
Frederick Jones 4	74.99
Indra	86.99
Inca	92.99
Island of Dr. Brain	64.99
Jonathan	78.99
KOB	79.99
Legend of Kyandia	72.99
Legend of Valour	70.99
Leisure Suit Larry 5	64.99
Lost Secret of the Rainforest	64.99
Magic and Mayhem 2	79.99
Monkey Island 2	78.99
Music Quest 3	64.99
Quest Glory 3	64.99
Pingwong	64.99
The Shadow of the Comet	70.99
Sherlock Holmes	78.99
Space Hulk	65.99
Space Quest 4	64.99
Space Quest 5	64.99
Spellcraft - Aspect of Valor	72.99
Spelljammer	64.99
Star Trek: The Next Generation	92.99
Threats to the Savage Frontier V	70.99
Ultima 7: The Black Gate	79.99
Ultima 7 Tail 2: Serpent Isle	79.99
Ultima Underworld	72.99
Ultima Underworld 2	72.99
Unlimited Adventures	59.99
Val of Darkness	79.99
Waworks	58.99
Warrior's Voyage	74.99
Wizardry 7	98.99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	64.00
(Immortal Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Green Team (Grø Samming)	A	64.00
(Teminar 2, The Simpsons, WWF Wrestling)		
Fantastic Worlds	A	79.00
(Fantasy, The Wizard of Oz, Wonderland)		
Kings of Adventure	A	70.00
(Brigade Action: Faechnal, Goblins 1)		
Black Collection 5-er Sem.	A	48.00
(u.a. Summer Olympiad, Winter Sports)		
Black Collection (Grø Samming)	A	64.00
No. 2 Collection	V	70.00
(Black Gold, Space Man, Wnzer)		
Power Pack 2	A	59.00
(Power Pack to the Future 3, Ballie Master, It came from the Future 2, Sports Basketball 3)		
Power Practice (Grø Sam.)	A	64.00
(Basketball, Chess Player 2168, Pick'n'Pile, Soccer 6, Shanghai 2)		
Sam City Deluxe	A	79.00
(The Great Escape)	V	50.00
(Dm, Lux of Temming, Shullu)		

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Battleloads	A	48,99*
D/Generation	A	39,99
Dyna Blaster	A	64,99
Fire and Ice	A	52,99*
Goblins 2	V	98,99
Human Reza	V	64,00
Human Reza	A	62,30
Lemmings 2	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99
McDonald Land	A	49,99*
Prince of Persia 2	A	64,99*
Special Forces	A	99,99
Street Fighter 2	A	59,99*
The Incredible Machine	V	64,99
Trivial Pursuit Deluxe	V	64,99

Trolls	A	46,99
Ugh!	A	52,99
Wing Commander 1	A	39,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Accessory Pack	E	39,99
WC Deluxe (WC1+Se 1&2)	A	86,99
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT

Archer Maass's Pool B	A	59.00*
Bundesliga Man Prof 2 0	V	64.00
Elechoque Manager	V	119.00
Formula One Grand Prix	A	92.00
Front Page Sports Football	E	64.00
Jimmy White Snooker	A	59.00
Jordan In Flight	A	74.00
Links 366 Pools	A	92.00
Links Detaskid Banff Springs	E	42.00
Links Detaskid Mauna Kea	E	42.00
Links Detaskid Pinehurst 2	E	42.00
Nigel Mansell's World Ch.	A	50.00
Sensible Soccer 92/93	A	54.00*
The Games-Summer Ghalil	A	59.00
The Games-Winter Chali	A	59.00
Wayne Gretzky Icehockey 3	F	79.00

ANWENDUNGSPROGRAMME

3D Construction Kit 2.0	A	129.99
Origin FX Screen Saver	A	52.99

IBM/PC CD-ROM

Chessmaster Pro	A	104.99*
Cyber Race	V	99.99*
Daughter of Serpents	V	79.99*
Der Patrizier	V	66.99
Dune 1	E	79.99*
Eco Quest	E	79.99
Inca	V	109.99
Kings Quest 5	A	79.99
Kings Quest 6	E	86.99
Loom	A	79.99
Space Quest 4	A	79.99
Swat! L inclusive	E	96.99
DO335 HE162 P38/80		
Ultima Underw. & WC 2	E	99.99
The 7th Quest	A	129.99

Joysticks

Competition Pro	
Mini transparent, inkl 3,5"Box	99,99
Star transparent, blau,inkl. A/D Card	76,99
Manix Deck, grau	76,99
Standard transparent anschlußfertig	69,99

CH - Products

Mach I	49,99
Mach I Plus	56,99
Mach II	66,99
Mach III	79,99
Flightstick	99,99

Konix

Speedking Standard analog	38,99
Speedking Dauerfeuer Digital	33,99

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	99,99
Gravis schwarz	79,99
Gravis transparent	79,99
Gravis Eliminator Game Card	84,99

Soundkarten

Soundblaster	
Soundblaster Pro 2.0 de Luxe	179,99
Soundblaster Pro de Luxe	333,99

Festplatten

AG 1170 170 Mb AT-Bus 13ms	549.99
AC 2200 212 Mb AT-Bus 14ms	649.99

Ab sofort neu bei uns :
MACINTOSH Programme
 Kostenlose Preisliste anfordern

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
5180 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

VCA-Programme benötigt eine
 VCA-Karte und eine Festplatte. V
 bedeutet komplett deutsche
 Version. Alle anderen Spiele
 werden mit einer deutschen
 Anleitung A geliefert. E = englische
 Version. Alle Disketten
 im 3,5 Zoll Diskettenformat
 geliefert. 5,25 Zoll Disketten nur
 auf Anfrage! Alle Titel sind sofort
 lieferbar, nur die mit *
 gekennzeichneten Produkte waren
 noch zeichenschluss noch nicht
 vorrätig. (bei nachgelagertem
 Versand erfolgt ausschließlich per
 Nachnahme. Die Versandkosten
 betragen DM 8,50 zuzüglich
 Zahlkartegebühr (DM 3,-). Bei DM
 250,- oder mehr Versandkosten. Bei
 500,- oder mehr DM 10,-.
 Überweisung bitte Spielpreis zzgl.
 DM 8,-. Überweisungen auf das
 Kto Nr. 12178344 bei Sparkasse
 Eschweiler, BLZ 391 501 00.
 Lieferung ins Ausland nur per
 Nachnahme zzgl. DM 10,-. (Bitte nur
 Eurocheck oder Post
 Bankweisung)

fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preislisten an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Fertigungsaufgabe.

Preishammer

Airbus A 320 64,99
Deutsche Anleitung

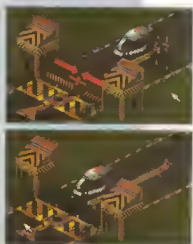
X-Wing 72,99
Englische Anleitung

Eishockey
Manager 79,99
Deutsche Version

Strike
Commander plus
Speech Pack 119,99
Deutsche Anleitung



Headhunting leicht gemacht. Statt mühsam Mitarbeiter über das Arbeitsamt zu suchen, werben die Syndikats ihre Agenten per Entführung und Chip-Manipulation an.



Manche Barrieren lassen sich nur mit Hilfe eines Autos überwinden

haben, »gewöhnt« sich der Agent an die Werte und wird langsam immer passiver. Erst wenn sich die Anzeigen wieder normalisiert haben, können Sie dem Agenten einen neuen Drogen-Kick geben.



BORIS SCHNEIDER

Syndicate ist ein hochkomplexes Spiel; trotzdem ist es kindisch einfach. Man nimmt die Maus in die Hand, klickt los und würdigt die Anleitung keines Blickes. Trotzdem sind die ersten Level bald geschafft. Spätestens ab Level Acht schlägt das Programm unbarmherzig zurück. Wer einfach in die Städte geht, blind nach dem Ziel sucht und volle Feuerkraft verordnet, steht schnell vor dem Aus des eigenen Syndikats. Sie müssen lernen, was in den Städten vor sich geht, wie sich die Wachen verhalten und wie die eigenen Agenten unter Streß reagieren -- und dann kommen Sie aus dem Stau nicht mehr raus. Wenn ein bislang waffenloser Passant aus Ihrer Gruppe auf einmal von selbst lasgeht, um einem gefallenen Agenten die Pistole abzunehmen, kann man die Programmierer für ihr Meisterstück nur loben. Leider wird dieser Eindruck von manchen Augenblicken »Künstlicher Dummheit« getrübt. Denn Ihre auch so intelligenten Agenten sind gleichzeitig Künstler im Verlaufen. Wenn Sie ein nur über Umwege erreichbares Ziel anklicken, laufen die Agenten wie Mäuse im Labyrinth Sackgasse um Sackgasse ab. Hier laht es sich, Schritt für Schritt den Weg vorzugeben. Das wird allerdings sehr unübersichtlich, wenn man vier Agenten auf unterschiedliche Wege schickt.

Die Quasi-3D-Grafik im Schräg-Oben-Look sieht zwar bahnbrechend aus, hat aber auch ein paar Nachteile. Manchmal sind die verschiedenen Ebenen nur schwer zu erkennen; Agenten verschwinden oft hinter Häusern und das Innere von Gebäuden gibt es auch nicht zu sehen. Dafür werden die grafischen Elemente von Stadt zu Stadt recht gut gemischt, daß jeder Level einen eigenen Charakter hat. Überhaupt scheint man bei Bullfrag erkannt zu haben, daß Leveldesign bei einem Spiel die halbe Miete ist. Selten habe ich so ausgebufft konstruierte Szenarien gesehen, die den Spieler überraschen und genug Hinterbüren für mehrere Lösungswege offenlassen. Wer auf Strategie und Simulation mit einer Prise Action steht, kommt an diesem Titel nicht vorbei; die zynische Brutalität des Geschehens (die einfach zur Thematik dazugehört) könnte allerdings zartbesaiteten PC-Besitzern sauer aufstoßen.

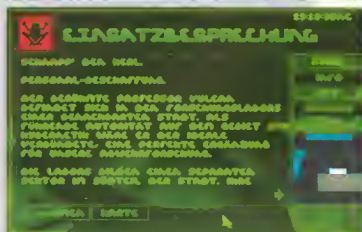


Die Statuszeile im Überblick: Syndicate kommt mit ganz wenigen Elementen aus.

Die diversen Waffen, die Ihre Forschungsabteilung ausstößt, reichen von der Maschinenpistole über einen Handlaser und einen Flammenwerfer bis zum tragbaren Raketenwerfer. Außerdem können Sie Zeitbomben und Erste-Hilfe-Pakete mitnehmen. Am wirksamsten ist aber oft der Überzeugungsstrahler. Dieser beeinflusst alle Passanten in der Nähe des Agenten; jetzt befolgen die neuen »Freiwilligen« ebenfalls alle Befehle, die Sie Ihren Agenten geben. Wenn Sie genug Überzeugungskraft besitzen, können Sie sogar Polizisten und feindliche Agenten auf Ihre Seite ziehen. Schon bald zieht ein Pulk von mehreren hundert Menschen durch eine Stadt, die nicht zuletzt hervorragend als menschlicher Schutzschild für Ihre Agenten dienen.

In den immer komplizierter werdenden Missionen sollten Sie die Fähigkeiten der Agenten aufsplitten und separat nutzen. So können Sie einen Agenten auf einem Hausdach als Scharfschützen platzieren, einen weiteren als »Rattenfänger« durch die Straßen gehen lassen und mit den zwei letzten einen Stoßtrup auf das eigentliche Ziel bilden. Außerdem sollten Sie jede Gelegenheit nutzen, feindliche Agenten durch den Überzeugungsstahl anzuwerben. Nur dadurch können Sie Ihren Kader nach und nach aufstocken; sind hingegen alle Ihre Agenten gefallen, geht es auch mit Ihnen abwärts -- in einer schönen Explosion fällt nämlich Ihr Zeppelin vom Himmel.

Das grundlegende Spielprinzip wird von ständig neuen Details angereichert, die sich hauptsächlich aus der Spielumgebung ergeben. In jeder



Das Menü des Syndikats: Nachdem Sie auf der Weltkarte ein Zielgebiet ausgewählt haben, folgt eine detaillierte Missions-Beschreibung. Nun müssen Sie nur noch Ihre Agenten mit Waffen und Körper-Modifikationen ausrüsten.

Stadt laufen Passanten durch die Straßen, die ihren eigenen Geschäften nachgehen. Wachposten und Polizisten greifen ein, sobald Ihre Leute die Waffen ziehen. Viel aggressiver sind hingegen die feindlichen Syndikate. Wenn ein gegnerischer Agent Ihre Leute entdeckt, greift er meistens ohne Vorwarnung an. Deswegen sollten Sie immer ein Auge auf den Scanner rechts unten haben, der Ihre Widersacher mit roten Punkten kennzeichnet. In den Städten können Sie Autos und öffentliche Verkehrsmittel benutzen; manchmal ist ein Auto auch der einzige Weg, um Barrieren zu durchbrechen. Die Passanten zeigen eigene Intelligenz; wenn Sie waffenschwingend durch die Straßen laufen, fliehen sie. Haben Sie mehrere Passanten dank des Überzeugungsstahls unter Kontrolle, besorgen sich diese bei erster Gelegenheit Waffen. Wachposten laufen auf vorbestimmten Strecken,



THOMAS WERNER

Spiele, bei denen es um die Eroberung der Weltherrschaft geht, gibt es viele. »Syndicate« ist jedoch ein Programm, das mit nichts bislang dagewesenem verglichen werden kann. Es ist eines der seltenen wirklich innovativen Spiele. Die Programmierer haben mit viel Liebe zum Detail eine neue Spielwelt erschaffen. Fast läuft mir bei jeder Runde ein Schauer über den Rücken angesichts der Intensität, die diese Simulation ausstrahlt. In den dargestellten Städten herrscht wirklich Leben. Die vielen Menschen laufen relativ intelligent durch die Gegend, Wachposten nehmen ihren Job ernst und stehen nicht dumm an einer Stelle. Selbst die eigenen Agenten verblüffen mich mit ihren Handlungen immer wieder. Die grafische Darstellung ist so wunderbar auf das düstere

re Zukunftsszenario abgestimmt, wie man es sonst nur von guten SF-Filmen gewohnt ist.

Durch den sich langsam steigenden und genau austarierten Schwierigkeitsgrad wird die Motivation stets aufrechterhalten. Dem Spieler wird das Gefühl vermittelt, nicht wegen programmtechnischer Fesseln an einen bestimmten Lösungsweg gebunden zu sein. Man hat die Freiheit, jede Aufgabe individuell zu lösen und so für das gleiche Problem vielleicht zu ganz anderen Strategien zu greifen, als ein anderer Spieler. Schon der erste Level lässt sich auf Dutzende unterschiedliche Wege angehen. Nicht zuletzt dank dieser spielerischen Freiheit kann man »Syndicate« zu den richtungsweisenden Spielen dieses Jahrzehnts zählen.

durchbrechen aber das Schema sofort, wenn etwas ungewöhnliches passiert. Personen, die Sie ausschalten sollen, fliehen, sobald Sie im Sichtbereich auftauchen. Kurzum, die Stadt um Sie herum wird mit vielen Details durchsimuliert, die Umgebung ist nicht statisch, sondern scheint regelrecht zu »leben«.

Die grafische Darstellung steht dem Geschehen in nichts nach. Durch Verwendung von hochauflösender Grafik in 16 Farben schaffen die Programmierer ein düsteres Endzeit-Ambiente mit Techno-Städten. Leuchtreklamen, futuristische Autos und flackernde Leuchtreklamen bringen Bewegung in die Hintergrundgrafik. Auf kleinen 386SX-Rechnern und altersschwachen Simpel-VGA-Karten gerät das Scrolling bedingt durch die HiRes-Grafik aber ganz schön ins Stocken.

(bs)



SYNDICATE

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☒ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☒ VGA
- ☐ Roland
- ☒ Maus

- ☒ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller Bullfrog / Electronic Arts

Ca.-Preis DM 120,-

Kopierschutz

Anleitung Deutsch; gut

Spieltext Deutsch; gut

Bedienung Gut

Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis

Grafik Gut

Sound Befriedigend

RAM-Minimum: 4 MByte RAM

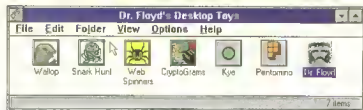
(eigene Speicherverwaltung)

Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: extra Netzwerk-Version für Multiplayer-Turniere in Arbeit

Wir empfehlen: 386er (33 MHz) mit Maus; gute 16-Bit VGA-Karte





DR. FLOYD



Maulwürfe am Strand mit Sonnenbrillen – das wird nur vom (schon niedergeschlagenen) Pinguin und der vor sich hin zündelnden Bambe übertreffen.

Weltrekorde gibt es in der Computerspiele-Industrie selten. Microprose hat einen solchen Rekord aufgestellt. Das neueste Spielepaket der amerikanischen Firma nennt sich »Microprose Entertainment Pack for Windows: Dr. Floyd's Desktop Toys Vol. 1«, der längste uns bekannte Name. Dahinter verbirgt sich eine Sammlung aus sechs Windows-Spielen, vier Bildschirmschonern und eben Dr. Floyd. Nach Anspielen aller Programme wurde »Wallop« sofort zum Redaktionsliebling. Das Spielprinzip ist simpel: Klopfen Sie mit dem Mauscursor den auftauchenden Maulwürfen auf den Schädel. Wenn Sie zuviele der immer schneller auftauchenden Tierchen verpassen, heißt es Game Over. Nach ein paar Levels kommen noch Extras dazu: Da dürfen Sie auch dem Bürochef oder einem Pinguin eins überbraten. Treffen Sie hingegen eine der Maulwurf-Attrappen, gibt es Punktabzug. Befindet sich eine Soundkarte im PC, wird das Geschehen von zahlreichen digitalisierten Geräuschen (inklusive eines furchterregenden »You're fired« vom Chef) kommentiert.

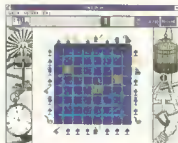
Bei »Snark Hunt« versuchen Sie, Snarks zu treffen – allerdings nicht mit einem Hammer, sondern mit Lichtstrahlen.



IM VERGLEICH

Harte Konkurrenz für Microsoft: Das Microprose-Paket mit Dr. Floyd hängt die neueren Titel der Windows-Macher knapp ab. Professionelles Design und dicke Ausstattung helfen dem Doktor, den Abstand zum Original-Entertainment-Pack klein zu halten; doch das hat immer noch Tetris, eines der genialsten Spiele, seit es Computer gibt. Abgeschlossen liegt die druckklassike Sammlung »Fun Pack« on letzter Stelle des Vergleichs.

Windows Ent. Pack 1	75
DR. FLOYD	70
Windows Ent. Pack 4	65
Windows Ent. Pack 2	65
Fun Pack for Windows	43



Snark Hunt ist das konfuse Lowlight dieser Spieleammlung

Jetzt steigt auch Microprose ins Windows-Geschäft ein. Zum Auftakt gibt es eine Spiele-sammlung mit dem witzigen Dr. Floyd.

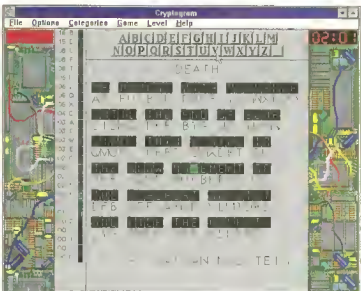
Die Snarks haben sich nämlich in einer undurchsichtigen Kiste versteckt. Sie können von allen Seiten in die Kiste hineinleuchten. Je nach

Reflektion (Snarks spiegeln und brechen das Licht) kommen die Strahlen an anderen Enden der Kiste wieder heraus. Alleine aus den Start- und End-Punkten der Lichter müssen Sie die Positionen der Snarks erraten. Das Ganze ist so unübersichtlich und schwer, wie es klingt.

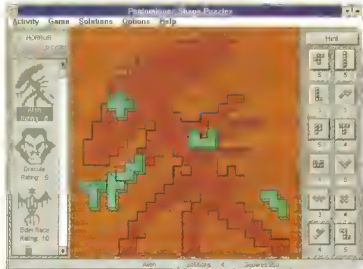
Richtig metaphysisch und abgedreht wird es bei den »Web Spinners«. Wer schon seit den Pioniertagen der Computerspiele dabei ist, erkennt das Programm »Worms«, einen der ersten Titel von Electronic Arts, in den Web Spinners wieder. Hier bauen sechs Spinnen nach einfachen mathematischen Regeln sechsackige Netze. Das Ganze kann man zum



Metaphysisches unter Windows: Die »Web Spinner« weben ein Bild aus Sechsecken und lassen gleichzeitig mystisch-traumhafte Musik erklingen



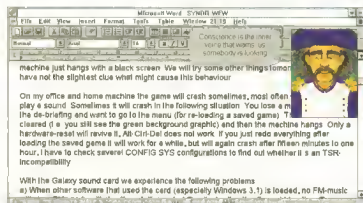
Weise Sprüche, leicht verschlüsselt: Beim »Cadebreaker« können Sie à la James Bond geheime Nachrichten dekodieren



Das »Pentamina«-Spiel liefert stapelweise verrückte Puzzles; hier sehen Sie beispielsweise eins der furchterregenden Aliens nachlegen

einen einfach als Grafik-Demo nutzen, oder tatsächlich spielen: Sie programmieren Ihrer Spinne die Regeln ein und lassen sie gegen Computer-Spinnen antreten. Wer mehr Linien des Spielfelds besetzen kann, gewinnt.

Für die Codeknacker unter Ihnen, die sich ein wenig mit Englisch auskennen, sind die »Cryptograms« ein gefundenes Fressen. Sie müssen hier eine codierte Nachricht entschlüsseln. Jeder Buchstabe des Alphabets wurde mit einem anderen vertauscht. Aus allen »E« sind beispielsweise »Z« geworden. Wenn Sie die Vertauschungen rückgängig machen, können Sie die Nachricht lesen. Kleine Hilfen wie



Ja, er macht auch Hausbesuche: Dr. Floyd taucht in jedem Windows-Programm auf und gibt Ihnen mit klugen Sprüchen ein wenig Lebenshilfe

eine Buchstaben-Häufigkeitstabelle und eine Hint-Funktion helfen weiter, wenn man überhaupt keine Gesetzmäßigkeiten im Code erkennt.

Shareware-Profis kennen schon »Kye«, ein Denkspiel im Stile des Klassikers »Boulder Dash«. Sie bewegen Ihre Spielfigur durch ein abstraktes Labyrinth und versuchen, alle Edelsteine einzusammeln. Dazu müssen Sie zahlreiche Hindernisse aus dem Weg räumen, die allerdings den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen und oft zu unüberwindbaren Mustern zusammenfallen, wenn Sie einen falschen Schritt machen. 25 Level dauert das Spielvergnügen, dann werden Sie aufgefordert, »Kye Deluxe« als separates Spiel mit weiteren Levels zu kaufen.

Garantiert komplett ist hingegen »Pentomino«, ein Spiel mit Tetris-ähnlichen Steinen, das jedoch nichts mit Tetris zu tun hat. Sie müssen vielmehr mit den Puzzleteilen eine Figur nachlegen, die auf dem Bildschirm vorgegeben ist. An die hundert Aufgaben, die meistens nicht nur knifflig, sondern

auch komisch sind, wurden von den Programmierern vorgegeben. Sie können aber auch selbst Aufgaben zusammenstellen oder Pentomino in ein klassisches Puzzlespiel verwandeln, bei dem Sie ein Bild zusammensetzen.

Diese sechs Spiele werden von vier Bildschirmschonern komplettiert. Die Schoner gibt es sowohl in einer Variante für »After Dark 2.0« als auch als direkte Windows-3.1-Screensaver. Neben einer Werbe-Diashow und Schoner-Ausgaben der Spiele »Cryptograms« und »Web Spinners« gibt es noch den »Plasma«-Saver, der psychedelische Farbmuster auf den Bildschirm schaufelt.

Schließlich ist da noch der Namensgeber des Pakets, Dr. Floyd persönlich. Der Doktor ist Ihr Lebenshilfe-Berater im Computer. Ist das Dr. Floyd-Programm aktiviert, meldet sich die Comic-Figur alle fünfzehn Minuten mit einem coolen Spruch oder kleinen Witz. Außerdem erinnert Dr. Floyd an wichtige Termine, die Sie ihm mit einer komfortablen Kalenderfunktion einprogrammieren können. Floyd zieht sich jeden Tag anders an, hat eine ausgeprägte Mimik und kann sprechen. Seine elektronische Stimme klingt zwar künstlich wie die Computer-Stimmen aus Science-Fiction-Filmen der sechziger Jahre, hat dafür aber einen unbegrenzten Sprachschatz. Sogar Ihren Namen kann der Doktor richtig aussprechen, vorausgesetzt, Sie tippen ihn in Lautsprache ein.

Während in den USA das Dr.Floyd-Paket schon länger zu kaufen ist, kommt man in Europa nur schwer dran. Bisher hat sich die europäische Filiale von Microprose nicht zur Veröffentlichung entschließen können; einige Händler importieren aber Dr. Floyd in der US-Version. (bs)



BORIS SCHNEIDER

Nach ein Entertainment Pack für Windows? Keine Angst, Dr. Floyd ist anders und hat Stil. Der Doktor selbst ist zwar ein arger Festplattenfresser (fast zwei Megabyte), dafür aber auch ein passabler Kamiker und prima Erinnerung (Meeting mit Scharif um Vier...). Das gnadenlos alberne »Wallpap« hat die ganze Redaktion in den Bann geschlagen (es spielt sich wirklich hervorragend) und mich persönlich faszinierten sowohl die »Cryptograms«, wie das »Pentamina«-Spiel. Beide sind professionell gestaltet und haben nicht den Shareware-Charme, der sa manchem Microsoft-Entertainment-Pack-Spiel anhängt. Don bekommt man allerdings mit »Kye« geliefert; daß man noch Kauf eines professionellen Pakets ein Programm nur als Demo-Spiel vorliegen hat, ist nicht die feinste Art. Die »Web Spinners« sind in der Screen-saver-Variante interessanter als das Spiel selbst und »Snark« ist der Ausreißer in der Runde: kanufus, kompliziert und ohne Witz. Sieht man mal von der unnötigen Werbung für andere Microprose-Spiele ab, kann das professionell gestaltete Paket es locker mit den Microsoft-Kollegen aufnehmen.



DR. FLOYD FÜR WINDOWS

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spiele-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Windows-Spielesammlung

Microprose

ca. DM 120,- (Import)

–

Englisch; viel

Englisch; wenig

Gut

Für Einsteiger und

Fortgeschrittene

Befriedigend

Gut

RAM-Minimum: 4 MByte (für

Windows 3.1) Festplattenplatz: ca.

9 MByte (ohne Bildschirmschoner)

Besonderheiten: Sechs Spiele, vier

Bildschirmschoner und ein Doktor,

der dumme Sprüche reißt

Wir empfehlen: 386er mit

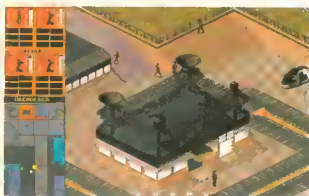
Windows 3.1

DIE PC PLAYER-DISKETTE

Eine strategische Exkursion mit Syndicate, Angriffswirbel à la Sensible Soccer und ein genialer Lemmings-2-Spielstand stehen diesmal auf dem Programm.

Alle Monate wieder bietet PC PLAYER eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an. Für B Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 7/93 finden Sie folgende Attraktionen:



Spielen Sie eine Syndicate-Mission, die speziell für PC PLAYER-Leser geschrieben wurde

Einsatz bei Syndicate

Bei dieser Schnupperversion von Bullfrogs faszinierendem Strategiespiel werden Sie mit einer besonders heiklen Mission konfrontiert. Aus den DMV-Towers muß

eine wichtige Mitarbeiterin entführt werden, doch skrupellose Redakteure stellen sich Ihnen in den Weg. Bei diesem Spezialeinsatz können Sie sich mit dem Spielablauf bestens vertraut machen. Mehr zu Syndicate im Testbericht in dieser Ausgabe.

SO WIRD BESTELLT

Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC Player Diskettenservice
Postfach 10 05 18
80079 München

Telefonisch und per Fax:

Unsere »Coll-o-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1039. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- 286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.
- Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.



Der Ball ist rund: Trainingseinheit mit Sensible Soccer

Sensible-Soccer-Schnupperversion

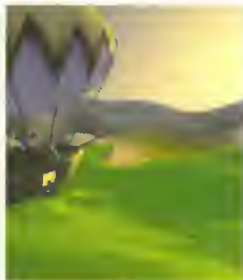
Renegade hat diese Ausprobierfunktion der Fußball-Simulation Sensible Soccer programmiert. Im Prinzip können Sie beliebig lange bei einem Match gegen den Computer kicken, dribbeln, foulern und schießen. Wenn ein Tor fällt, wird das Spiel zugunsten eines neuen Matches abgebrochen. Sie können in Ruhe ausprobieren, ob Ihnen die Steuerung bei diesem schnellen Sportspiel zusagt.

Mausometer für Windows

Ein süßes Gag-Programm aus dem Freeware-Bereich, das wir frisch inspiriert von Maus-Schwerpunkt in dieser Ausgabe dazugepackt haben. Der Mausometer läuft unter Windows und hält fest, welche Strecke Ihr Mauscursor auf dem Bildschirm zurückgelegt hat – wahlweise in Pixeln, Zentimetern, Metern oder Kilometern.

Lemmings 2 – Der ultimative Spielstand

Wie sieht wohl der Abspann aus, wenn man alle Lemmings heil ans Ziel geführt hat? Laden Sie diesen Schummel-Spielstand und finden Sie es heraus! Weiterer Vorteil: Alle Levels des schweren Tüftelspiels lassen sich damit direkt anwählen. Bitte beachten: Sie benötigen das original Lemmings 2-Programm, um mit diesem Spielstand etwas anfangen zu können.



Werden Sie zum ultimativsten Lemmings-Retter mit dem Spielstand unseres Lesers Klous Weid

Ja, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM B,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen)

☐ Ausgabe 07/93

☐ Ausgabe 7/93

☐ Ausgabe 7/93

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bankabbuchung

Bankleitzahl

Geldinstitut

Kontofür

Kontostab

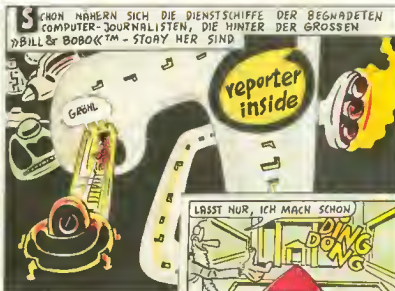
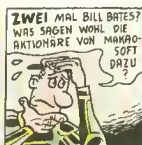
☐ Schein liegt bei

☐ Gegen Rechnung

☐ Per Nachnahme (zzgl. DM 5,- Nachnahmegebühr)

☐ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Eurocheck (zzgl. DM 5,-)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)





Rate Fledermäuse bewachen die Kahlvorräte vor hungrigen Nagern

LEGEND OF MYRA

Auf der Suche nach dem verbuddelten Kahl: Ein Nager will seinen hungernden Artgenossen retten und darf sich dabei nicht von Felsbrocken plätten lassen.



THOMAS WERNER

Fast zehn Jahre ist es her, seit ein Programm namens »Baulder Dosh« die Computerspieleszene in wahre Begeisterungstürme versetzte. Damals brachte jedes Softwarehaus, das etwas auf sich hielt, eine abgekupferte Version heraus – Felsen verschoben bis zum Abwinken. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1993. Man baute aus dem eigentlich ausgelutschten Spielprinzip von damals einfach »Legend of Myra«. Dies ist nicht grundsätzlich schlimm – Baulder Dosh ist ein Klassiker und eine gute Umsetzung könnte selbst heute noch unterhalten. Doch um sich möglichst stark von dem Vorbild abzuheben, wurden verwirrend viele Elemente und Gegenstände hinzugefügt, die zu einem Großteil völlig überflüssig sind. Grafisch und akustisch wurden wohlrich keine neuen Maßstäbe gesetzt. Der Schwierigkeitsgrad ist schon in den ersten Trainingsstadien frustrierend hoch, wazu die ungenau programmierte Tastatursteuerung nach beiträgt. Die Krönung ist das separat zu erwerbende Joypad mit Spezialinterface – eine Unverschämtheit!

das Felsen, Minen und Monster zerschmettern kann. Zahlreiche weitere Elemente wie Schalter, die unvorhersehbare Effekte auslösen, Türen und dazugehörige Schlüssel machen ein durchdachtes Vorgehen erforderlich. Zudem

in einer fernen, düsteren Zukunft hat die Menschheit keine anderen Probleme mehr, als putzigen Kaninchen das Leben schwer zu machen. Weil DDT und andere Gifte wohl inzwischen verpönt sind, will man kurzerhand die Mümmel männer aushungern. Daher werden schwachsinnigerweise alle Kohlvorräte unterirdisch gelagert und aufwendig mit fiesen Fallen vor den nahrungssuchenden Nagern geschützt. Jeglicher Logik widersprechend funktioniert dieser Plan und bringt die Langohren in arge Bedrängnis. Angesichts dieser Endzeitstimmung kann nur einer die Kaninchen retten: Myra.

Der Spieler hat Myra sicher durch Höhlensysteme zu steuern und dabei eine bestimmte Anzahl von Kohlköpfen einzusammeln. Zahlreiche Getier, Monster, Minen und ein Zeitlimit sind bei der Erfüllung der Aufgabe ein wenig hinderlich. Außerdem sind überall Felsbrocken verteilt, die schon lange darauf lauern, ein harmloses Kaninchen zu zerquetschen. Diese Felsbrocken sind allerdings nur dann gefährlich, wenn man sie – beispielsweise durch untergraben – in eine instabile Lage versetzt. Einzelne Felsen können verschoben und im Bedarfsfall auf Gegner gestürzt werden. Teleporter, Karten und unterschiedliche Waffen erleichtern das Überleben nicht unerheblich. Besonders Karotten haben einen erstaunlichen und von noch keinem Ernährungswissenschaftler entdeckten Effekt: Sie verwandeln den Konsumenten in ein superstarkes Überkaninchen, das Felsen, Minen und Monster zerschmettern kann.



Die grünen Schleimklumpen werden sich nach dem Ende der Ausdehnungsphase in Kahl verwandeln

trifft man oft auf grünen Schleim, der sich solange ausdehnt, bis er durch Mauern aufgehalten wird und sich dann in Kahl verwandelt. Ist einer der 120 Level »entkohlt«, wird man per Kompass zum Ausgang gelotet.

Eine Steuerung mittels Joystick ist nicht möglich; außer man greift zu der beiliegenden Bestellkarte für ein entsprechendes Grandslam-Produkt mit Spezialinterface oder lötet sich wagemutig die passenden Kabelverbindungen kurzerhand selbst zusammen.

(tw)



LEGEND OF MYRA

- PC/XT
- EGA
- AdLib/Soundbl.
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Roland
- Maus

- 386/486
- Super VGA
- General MIDI
- Joystick

Spiele-Typ Denk-/Geschichts-
keits-Spiel
Hersteller Grandslam
Ca.-Preis DM 100,-
Kopierschutz Nerville
Handbuchabfrage
Anleitung Deutsch; befriedigend
Spieltext Englisch; wenig
Bedeutung Ausreichend
Anspruch Für Fortgeschrittene
Grafik Befriedigend
Sound Ausreichend

Freies RAM min: 525 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Besonderheiten: Einige höhere Level lassen sich direkt anwählen; Joystick- bzw. Pad-Steuerung nur mit speziellem Interface möglich.
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.





BORIS SCHNEIDER

Wenn drei Freunde sich um einen Computer und eine Maus balgen müssen, ist es mit der Gemütlichkeit aus; an einem schönen Tisch kann man sich wenigstens gegenseitig ansehen. Insofern ist es richtig, daß die Programmierer sich hier auf den Ein-Spieler-Modus konzentriert haben. Trotzdem bleibt mir unverständlich, warum man die höheren Spielfelder nicht zu zweit oder zu dritt betreten darf.

Die gut ausgearbeitete Spiellogik macht Spaß: Hier kann man richtig Strategien entwickeln und tappt mit seinen Zügen nicht im Dunkeln, wie bei so manch anderem Computer-Brettspiel. Nach einer Viertelstunde ist man in der richtigen, dreieckigen Denkweise drin und spielt dann zügig Level um Level. Allerdings sind einige der später auftauchenden Extras ziemlich überflüssig.

Stellt sich nur die Frage, warum deutschsprachige Programmierer drauf bestehen, unkompatible und vom Sprachstil her falsche englische Texte in ihr Produkt einzubauen, anstatt bei ganz normalen deutschen Sätzen zu bleiben? Aber bei dem günstigen Preis (rund 30 Mark) will ich mich über dieses Detail nicht zu sehr beschweren.

Seelen wird in wenigen Minuten erwartet) und läßt die drei ein neu erfundenes Brettspiel ausprobieren.

Das Spielfeld ist dreieckig; die Spielsteine der drei Kontrahenten sind in den Ecken untergebracht. Genau in der Mitte liegt die »Grabkammer«, das Ziel aller Spielsteine. Nacheinander zieht jeder Teilnehmer einen seiner Steine. Eine Figur kann maximal vier Felder weit gezogen werden; allerdings hat jeder Stein auch begrenzte Energie und wenn sie aufgebraucht ist, verwandelt sich diese Spielfigur in einen unbeweglichen Blocker. Steine werden geschlagen, wenn sie an mindestens zwei Seiten von einem Gegner eingeschlossen werden. Einen Blocker wird man nur los, wenn er von allen drei Seiten eingekreist wird. Für das Schlagen von Figuren gibt es wertvolle Punkte; am meisten Punkte erhalten Sie aber, wenn Steine in der Grabkammer landen. Setzen Sie eine Figur in die Kammer, müssen Sie für drei Runden aussetzen. In dieser Zeit versuchen die Gegner die Grabkammer zu plündern, indem sie ihren Stein schlagen. Während im Mehr-Spieler-Modus nur das blanke Spielfeld wartet, gibt es in der Solisten-Variante gleich 99 verschiedene Levels, die per Paßwort erreichbar sind. Die Felder sind dann unter anderem durch Blocker teilweise besetzt; neue Spielelemente wie Sandstürme, Bomben und Oasen bringen Ihre Strategien ganz schön durcheinander. Die beiden anderen Spieler werden hier vom Computer ersetzt. (bs)



Auf dem dreieckigen Spielfeld von Osiris strebt alles auf den Mittelpunkt zu

Womit sich Götter nicht alles herum-schlagen müssen: Vor dem Schreibtisch von Osiris, dem Herrn des ägyptischen Totenreichs, stehen drei wütende Ex-Herrscher. Sie streiten sich, wer denn nun der beste Pharaon gewesen sei, und bitten Osiris um seine geschätzte Meinung. Der hat allerdings wichtigeres zu tun (eine neue Ladung

OSIRIS

**Krach im Tatenreich:
Ex-Pharaonen entscheiden
per Brettspiel, wer der beste
Herrscher Ägypten war.**



In späteren Levels bringen diese Bamben Verwirrung ins Spiel



OSIRIS

■ PC/XT

□ EGA

■ AdLib/Soundbl.

■ Tastatur

■ 2B6

■ VGA

□ Roland

■ Maus

■ 3B6/486

□ Super VGA

□ General Midi

■ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Denkspiel

Boeder Software

DM 30,-

Erhältliche

Handbuchabfrage

Deutsch; gut

Englisch; viel, aber

unwichtig

Befriedigend

Für Einsteiger und

Fortschrittliche

Befriedigend

Befriedigend

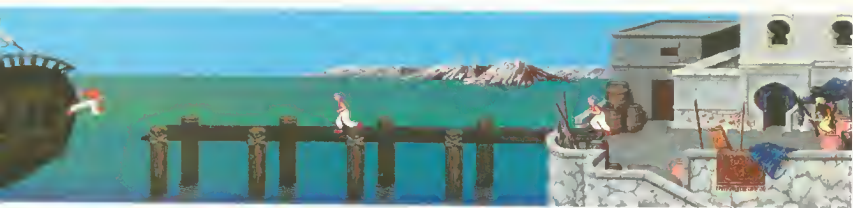
Freies RAM: 550 KByte

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Paßwörter und zusätzliche Levels nur im Ein-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 2B6er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.





Auf der Flucht: Am Ende des ersten Levels muß unser Prinz das auslaufende Schiff erreichen

PRINCE OF PERSIA 2

S
Spiele-Tests

Damit dem bösen Großwesir endgültig das Handwerk gelegt wird, muß unser Prinz vom Dienst wieder Kampfkraft und Köpfechen beweisen.

Die ersten Wächter lassen sich bereits mit einem Treffer ausschalten



HEINRICH LENHARDT

Es gibt Programme, die man entweder liebt oder haßt. Prince of Persia 2 hat das Talent, die Spielergemeinde in zwei Lager aufzuteilen, als wär's Moses im Umgang mit dem Roten Meer. Die schöne Präsentation mit lieblichen Intra-Grafiken und stimmigem Sound ist über alle Zweifel erhaben, aber das Spielprinzip ist ähnlich rückisch wie beim Vorgänger.

Die zum Teil nervige Superpräzision, mit der einige Manöver ausgeführt werden müssen, verträgt sich nicht mit den zum Teil recht biestigen Puzzles. Vor allem unerfahrene Spieler werden wenig begeistert sein, nach einem der vielen Bildschirmfäde immer wieder zum Levelanfang zurückgesetzt zu werden.

Immerhin kann man komplett abspielte Stufen durch speichern und laden dauerhaft hinter sich lassen.

Die Hintergrundbilder sind wesentlich farbenfroher, aber bei der geschmeidigen Animation der Spielfiguren gibt es keine Fortschritte gegenüber dem Vorgänger. Beim Erreichen des Bildrands wird zur nächsten Szene umgeschaltet; sanftes Scrolling sucht man vergebens. Nach all den Jahren haben sich die Persia-Fans sicher etwas mehr erwartet. Und ab angesichts einer ganzen Reihe von fiesen Stellen und der gewöhnungsbedürftigen Steuerung sanderlich viele Einsteiger in den Prinzen Fußstapfen treten werden, darf bezweifelt werden.

Die Stärken in punkto Aufmerksamkeit, Animation und Spielprinzip werden von Durchgängern bei Technik und Spielkampf getrübt.

Es war so ein schönes Happy-End, daß man fast schon zum Taschentuch greifen mußte: Der edle Held entkam dem Kerker, überwand tödliche Fallen, focht wie ein junger Erol Flynn und vereitelte die Pläne des schmierigen Großwesirs Jaffar. Der Sultan bot dem Retter verückt die größten Reichtümer als Belohnung an, doch der Jüngling begehrte nur eines: die Hand der schönen Prinzessin, welche errösend das Ja-Wort hauchte. An dieser Stelle pflegen Märchen aus 1001 Nacht mit dem Satz »...und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende« auszuklingen. Handelt es sich dabei um eine Hintergrund-Story zu einem Programm, ist man freilich nie vor einem Nachspiel sicher.

Um eine Fortsetzung zu dem Action-Adventure »Prince of Persia« hinzubiegen, ließ Spieldesigner Jordan Mechner das Eheglück gerade mal elf Tage vor sich hin schwelgen. Weder fliegende Teller noch außerhäusiges Treiben belasten die Beziehung, sondern das Comeback des Erzschurken Jaffar. Durch einen ausgesprochen listigen Zauber nimmt er die Gestalt des Prinzen an, während unser Held das Aussehen eines Bettlers erhält. Sultan und Prinzessin ahnen zunächst nichts von dieser Verwandlung. Jaffar läßt den echten Prinzen aus dem Palast jagen; erst als dieser außerhalb des Landes ist, schlägt der Bösewicht zu. Kann unser Held rechtzeitig zurückkehren, um seinen Augenstern (...und nebenbei ganz Persien) zu retten? Ähnlich wie der Vorgänger setzt »Prince of Persia 2 – The Shadow and the Flame« auf eine ungewöhnliche Mischung aus Reaktionstest, Schwertkampf-Action und Puzzle-Kopfnüssen. Schon zweieinhalb Sekunden nach Spielbeginn sind Ihre Reflexe gefragt: Der Prinz hat sich durch einen Sprung aus dem Fen-



Aufgespießt und abgehängt – man macht einiges mit, wenn der Tag lang ist





Mit stilvollen Bildern und Sprachausgabe wird zwischen den Levels der Handlungsverlauf geschildert

ster vor seinen Häschern gerettet, doch beim Herumturnen auf den Palastdächern kommen sogleich Wächter angeflitzt. Durch Feuerknopfdruck schaltet man zwischen Lauf- und Kampfmodus um. Mit dem Schwert in der Hand können Sie verschiedene Angriffs- und Verteidigungs-Manöver zusammenfucheln. Im Laufmodus ist dafür das Repertoire an Bewegungen größer: Hier kann der Prinz schleichen, kriechen, rennen und springen. Der erste Level macht Sie mit allen wichtigen Manövern bekannt: Nachdem Sie die zunächst recht schwachen Wächter aus dem Weg gepekkt haben, ist zweimal springen mit Anlauf gefragt, um Abgründe zu überwinden. Am Ende dieser Stufe rennt der Prinz zum Hafen und muß durch ein besonders genau-

es Sprungmanöver noch ein Schiff erwischen, das gerade ablegt. Bei den Hüpfereien ist mitunter Pixelpräzision gefragt; springt man um Sekundenbruchteile zu früh oder zu spät, mißlingt die Aktion.



Klettern, springen, Schwerter schwingen: Das Bewegungsrepertoire unseres Helden ist beachtlich



Noch eine nette Tadesart: Bei einem Fehltritt machen Sie nähere Bekanntschaft mit dem Treibsand



IM WETTBEWERB

Ein bißchen schöner, ein bißchen komplexer, aber unterm Strich ganz der Vater: Prince of Persia 2 ist eine konsequente Fortentwicklung des Vorgängers, aber nach mehrjähriger Wartezeit hätte man sich noch ein bißchen mehr erwartet. Direkte Konkurrenten kennt diese Mischung aus Zweikampf-Aktion und Knabelei kaum; die anderen Programme im Vergleichsfeld sind Action-lastiger. Wer einen möglichst unkomplizierten Reaktionstest sucht, ist mit dem flatten Zool gut beraten.

Zool 69
Magic Pockets 68
PRINCE OF PERSIA 2 64
Prince of Persia 61
Flashback 59



PRINCE OF PERSIA 2

☐ PC/XT
☐ EGA
☐ AdLib/Soundbl.
☐ Tastatur

☐ 286er
☐ VGA
☐ Roland
☐ Maus

☐ 386er/486er
☐ Super VGA
☐ General Midi
☐ Joystick

Spieler-Typ
Hersteller
Co.-Preis
Kopierschutz

Action-Adventure
Broderbund
DM 120,-
Erträgliche
Handbuchablage

Anleitung
Spieltext
Bedienung
Anspruch

Englisch; befriedigend
Englisch; wenig
Befriedigend
Für Fortgeschrittene
und Profis

Grafik
Sound

Befriedigend
Gut

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 6,6 MByte

Besonderheiten: Spielstände können gespeichert werden. Erfolgreiche Durchspieler verewigen sich in einer Hall of Fame.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.



Männerschweiß und stramme Waden – aber bitte mit Tradition: Führen Sie den altertümlichen FC Liverpool zur englischen Meisterschaft.



Von hinten in die Waden hauen, dann auf die gelbe Karte schauen

Spiele-Tests

Neben den Beatles gehört ein Fußballverein zu den größten kulturellen Errungenschaften, welche die westliche Hemisphäre der englischen Hafenstadt Liverpool verdankt. Der FC Liverpool errang ein ums andere Mal den Meistertitel auf der Insel. Nachdem die englische Softwarefirma Krisalis mit dem Spiel zum Fußballteam »Manchester United« einen Überraschungshit landen konnte, schnappte sich Mitbewerber Grand Slam die Rechte für die offizielle Fußballsimulation des FC Liverpool.

Von solchen namenskosmetischen Taten werden die Spiele nicht automatisch besser, aber immerhin schleicht sich ein Hauch von Authentizität in die Niederungen der Menüs ein. Vor dem Anstoß dürfen Sie im 16-köpfigen Spielerkader die Mannschaft zusammenstellen. Die aktuellen Liverpool-Kicker sind hier samt digitalisierten Konteils vertreten. Vier Stärkewerte sollten beachtet werden, um mit den momentan besten Akteuren das nächste Match zu bestreiten. Sperren infolge von Platzverweisen machen es öfter notwendig, die bewährte Stammformation umzubauen. Sie spielen wahlweise eine komplette Saison in der englischen Liga, treten im Pokal an oder üben die Steuerung bei einer Trainingspartie ohne Gegenspieler. Spielstände dürfen mun-

ter geladen und gespeichert werden, die Spieldauer pro Halbzeit ist einstellbar (aber nicht unter 10 Minuten) und sogar an ein Freundschaftsspiel zwischen zwei menschlichen Kickern wurde gedacht. Die Stärke des Computergegners kann leider nicht eingestellt werden. Das Spielfeld wird

von schräg oben gezeigt. Die 3D-Perspektive erfreut sich der segensreichen Wirkung von Vektorberechnungen; dadurch wird flott rauf und runter gekickt. Sie steuern jeweils den Spieler Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Per Feuerknopfdruck wird in Laufrichtung gebolt. Einzige schußtechnische Nuance: Nach dem Abfeuern läßt sich dem Ball noch ein Effekt nach links oder rechts andrehen. Um dem Gegner den Ball abzujaugen, wird munter gegärtscht. Erfolgen solche Attacken von hinten, kann ein Freistoß oder Elfmeter die gerechte Strafe sein. Der Schiedsrichter ist zudem sehr zeigefreudig, was seine Kollektion druckfrischer Gelber und Roter Karten angeht. (hl)



Innerhalb dieses Kaders dürfen Sie die Aufstellung bestimmen, aber keine Spieler verkaufen oder neu verpflichten



HEINRICH LENHARDT

Über Tempomangel braucht sich niemand zu beklagen. Hier geht's rasanter hin und her als bei jedem Bundesliga-Match; da kann man bei der grenzenlosen Häßlichkeit der Spielfiguren durchaus auf mildernde Umstände plädieren. Doch jenseits der ersten fröhlichen zwei Minuten lauern abgrundtiefe Mängel auf den arglosen PC-Fußballer. Dank Minimalist-Steuerung mutiert das Geschehen zum Primitivstapel.

Auf den Weiten des grünen Rasens ist es reine Glückssache, ab ein blind nach vorne geschlagener Ball auch beim Mitspieler landet. Zwar gibt es eine Art Radarübersicht des Platzes in der linken oberen Ecke, doch bei dem übertrieben hektischen Ablauf hat der normalpuppige Spieler wenig Zeit, diesen Scanner zu studieren. Eine Sekunde nicht

aufgepaßt und schon ergärtscht sich ein Gegner das Leder. So manchen Nerv läßt auch der eigene Tarwart über die Klippe springen, der vom Computer gesteuert wird: Zehn scharfe Hereingaben des Gegners pariert der Junge geschwind, doch den nächsten Kullerball läßt er in vallender Fliegenfänger-Manier über die Linie rattern.

Die meisterlichen Weihen, die man sich angesichts des Namenspenders FC Liverpool erwartet, bleiben aus – da hat ja unsere Betriebsmannschaft »Frisch-auf-Painig« mehr Spielkultur. Man hat schon (noch) übleren Rosenkranz als das relativ preiswerte »Liverpool« auf PC-Bildschirmen gesehen, doch Fußballfreunde sollten ihre Barchschaft lieber in den aktuellen Konkurrenten »Sensible Soccer« investieren.



LIVERPOOL

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Sportspiel

Grandslam

DM.70,-

-

Deutsch: ausreichend

Englisch: wenig und leicht verständlich

Befriedigend

Für Einsteiger

Ausreichend

Mangelhaft

Freies RAM min.: 525 KByte

Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

Besonderheiten: Englische Liga- und

Pakamodi, Spielstände können

gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er

(min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM,

Joystick und VGA.





Spieler-versammlung im Strafraum: Auf welchen Pfosten wird die Ecke gezielert?

Fußball-Action auf dem PC war bislang eine traurige Angelegenheit. Mit dieser Umsetzung eines überaus erfolgreichen Amiga-Programms soll die Kicker-Durststrecke beendet werden.

SENSIBLE SOCCER

Brennende Strafräume, geschmeidige Bananenflanken und hinterlistige Abseitsfäßen – der Fußballsport steckt voller exzentrischer Feinheiten. Doch just jene Sportart, die wie keine andere Körperertüchtigung den Bundesrepublikaner ehrfürchtig starrend vor dem Fernseher zu fesseln vermag, gab auf PCs bislang recht schaurige Vorstellungen ab. Action-Fußballsimulationen, bei denen man selber mit harten Schüssen des Gegners



Segelt der Ball hoch herein, versucht der Stürmer sein Glück mit einem Kapfball

Latte schmiegt, entbehren in der Regel Spielwitz und einer vernünftigen Steuerung. Erlösung verspricht das Fußball-Mutterland England: Die dynamische, aufstrebende Softwarefirma Renegade landete vor Jahresfrist einen kapitalen Nr. 1-Hit mit dem Amiga-

Programm »Sensible Soccer«. Nach allerlei Verzögerungen ist jetzt die PC-Version des Bestsellers vollendet worden. Bei der Gestaltung des Spielfelds wurde der Übersichtlichkeit die höchste Priorität eingeräumt. Die Kicker-Sprites sind klein und dennoch manierlich animiert. Das Schrumpfformat erlaubt einen Maßstab, bei dem man einen großzügigen Bereich des Spielfelds überblicken kann. Man sollte auch stets wissen, wo seine Mitspieler herumwuseln, denn Schnelligkeit ist bei Sensible Soccer Trumpf. Je nachdem, ob der Feuerknopf nur kurz angetippt oder länger gedrückt wird,



Var dem Spiel wird aufgestellt: Hemmungslaser Offensivdrang oder Maueraktik?



Übersichtliche Menüs und deutsche Bildschirmtex-te



IM WETTBEWERB

Das Kreisklassen-Niveau der anderen Fußballsimulationen verhilft Sensible Soccer aus dem Stand an die Spitze der Kicker-Tabelle. Lediglich das betagte Microprose Soccer rettet sich über die Durchschnitts-Marke; die restlichen Mitbewerber taugen nicht einmal zum Grashalmzählen. Der Ligaausschuß von PC PLAYER stellt fest: Für Fußball-Fans gibt es derzeit keine ernsthaftere Alternative zu Sensible Soccer.

SENSIBLE SOCCER	81
Microprose Soccer	61
Kick Off II	38
Liverpool	33

schickt der ballführende Spieler das Leder per Kurzpaß oder als Schuß auf die Reise. Unmittelbar nach dem Kick können Sie von der »Bananen-Technik« Gebrauch machen: Der Ball driftet jetzt in die Richtung ab, in die man den Joystick drückt. Damit lassen sich nicht nur die berühmten krummen Flanken schlagen, sondern auch Distanzschüsse am Torwart vorbei ins Netz zirkeln. Elementar wichtig ist dieser Effekt auch beim Paß in den freien Raum: Der Knick in der Ballkurve versetzt die Abwehr und läßt den Angreifer ans Leder. Ist der Gegner im Ballbesitz, können Sie diesen unschönen Zustand mit einer gekonnten Grätsche unterbinden. Gelun-



Natbremse mit Folgen: Hemmungslasen Tretern winkt ein Platzverweis

gene Tacklings von vorne befördern den Ball von des Angreifers Fuße; kloppt man per Feuerknopfdruck von hinten in die Beine, greift der Schiedsrichter zur Pfeife – zumindest meistens. Manches Foul wird nicht gestraft, aber das Risiko ist immer noch sehr hoch. Kommt der Gegner wegen Ihres Geholzes zu Freistoß oder Elfmeter, kann sich das Gekeile böse rächen. Ihr Torwart reagiert übrigens in der Regel vollautomatisch. Nur beim berühmt-berüchtigten Elfer haben Sie selber das Vergnügen, den Goalie ins mutmaßliche Eck hechten zu lassen.

Natürlich beherrscht Sensible Soccer alle andere Standard-



Die Mauer formiert sich angesichts des nahenden Freistoßes

Tugenden einer vernünftigen Fußball-Simulation: Einwürfe, Eckbälle, Auswechslungen und verschiedene Mannschaftsaufstellungen muß man genauso wenig missen wie eine Reihe sinnvoller Optionen. Die Spielzeit läßt sich ebenso einstellen wie die Sprache; die Menüs können auch in Deutsch eingeblendet werden.

Die Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, um Spiele gegen den Computer möglichst spannend zu gestalten. Zu zweit macht Computer-Fußball auch hier am meisten



THOMAS WERNER

Wenn Ameisen Fußball spielen könnten, dann würde es dabei wohl ähnlich hektisch-wuselig zugehen wie bei Sensible Soccer. Ständig muß man aufpassen, den Ball nicht aus den Augen zu verlieren und sich zudem an winzige Fußballer gewöhnen, die insektengleich einem Miniball hinterher hetzen.

Optisch wird man von diesem Programm sicher nicht dazu gereizt, in spitze Verzückungsschreie auszubringen – dazu ist die Bildschirmdarstellung einfach zu spartanisch ausgefallen. Dieses Manko wird jedoch durch das tolle Spielgefühl wieder wettgemacht: Selbst eine Fußballniete wie ich wagt bei Sensible Soccer gerne ein Spiel. Auch beim x-ten Ligamatch kommt Spannung auf – schließlich will man ja zumindest den varletzten Tabellenplatz verteidigen. An solch einem Spartspiel, das sogar mich vor den Bildschirm lockt, muß schon etwas dran sein.



Einwurf in der Nähe des Anstoßkreises...



...die Abwehr greift nicht energisch genug an...



...elegant versetzt unser Stürmer den Torwart...



...und drückt das Leder schließlich hinter die Linie!



Die Spielerkader der National- und Vereinsmannschaften sind erfreulich realistisch



HEINRICH LENHARDT

Die Fußballzeit heißt Freude des runden Leders bevorzugt während der Winterpause in ihrem Würgegriff. Bollverliebte PC-Besitzer darben gar jahrelang vor sich hin, doch das ausgesprochen rosante Sensible Soccer beschert Erlösung. Die krümelige, farbarne Grafik wirkt auf den ersten Blick ernüchternd, doch die Programmierer kümmern sich klugerweise vor allem um einen schmissigen Spielablauf. Die bescheidenen Ausmaße der Spielersprites garantieren viel Übersicht und die optische Tristesse wird dadurch versüßt, daß auch auf gemächlichen 386ern ausgesprochen rasant und saft geschrallt wird. Lange Dribblings oder geruchssames Meditieren kann man sich hier abschminken. Der nächste Gegner ist in Windeseile herangerufen und verlangt nach schnellen Aktionen.

Kurspaß-Wirbel, Schüsse aus allen Lagen, Direktabnahmen und Kapfäße satt: Bei fünf Minuten Sensible Soccer ist mehr als als ein komplettes Bundesliga-Spieltag. Das Gebalke verlangt trotz einfach erscheinender Steuerung ein paar Lehrstunden. Ein Extralab für die ausgesprochen üppige Auswahl an Turnier-Modi. Gerade für die langfristige Motivation sind solche Gags wie der Liga- und Pakel-Editor höchst willkommen. Die liebevoll zusammengetragenen Spielernamen sind das Tüpfelchen auf dem i.

Fußball-Fans bekommen hier endlich die richtige Grundlage für viele spannende Halbzeiten auf ihre Festplatte geschauelt. Wenn Sie Actionlastige Spartsimulationen schätzen, wird Sie Sensible Soccer dank seiner spielerischen Stärken begeistern.



Beim Europacup-Modus wird auch die Champion's League des Landesmeister-Wettbewerbs berücksichtigt

tion oder die Ukraine wurden bereits berücksichtigt. Aus diesem Pool stellt man beliebig Pokalwettbewerbe und Ligen zusammen. Sie können auch auf eines der fertig gespeicherten Turniere zurückgreifen: Clubeams spielen um UEFA-Cup, Pokalsieger-Ehren oder den Landesmeister-Titel. Nicht minder reizvoll ist die Europa-Liga, bei der die stärksten Vereine des Kontinents den Meister untereinander ausmachen. Mit den Nationalkockern ihrer Wahl vollziehen Sie die letzte Europameisterschaft nach oder arbeiten sich durch eine der aktuellen Qualifikationsgruppen für die Weltmeisterschaft 1994.

Alle Mannschaften, die nicht von einem menschlichen Spieler übernommen werden, steuert der Computer. Die Kräfteverhältnisse sind dabei halbwegs realistisch; spielt z.B. Italien gegen Luxemburg, hat letzteres Team allenfalls geringe Außenseiterchancen.

Das Einbauen der »echten« Spielernamen ist ein netter Gag, der zur guten Atmosphäre beiträgt. Fällt ein Tor, wird ab sofort der Name des Schützen nebst der Minute, in der er den Treffer erzielte, unterhalb des Ergebnisses eingeblendet. Alle Vereins- und Spielernamen sowie die Trikotsfarben dürfen nach Herzenslust geändert werden. Sie können so bestimmte Bundesliga-Konstellationen nachbauen oder eine Division mit den örtlichen Kreisklassen-Teams designen. Veränderte Mannschaften und aktuelle Liga-Zwischenstände lassen sich fix auf Diskette speichern.

Jede spannende Szene wird per Tastendruck auf dem Bildschirm wiederholt; bei nochmaliger »R«-Betätigung erscheint das Replay in Zeitlupe. Tore werden automatisch wiederholt. Diese Highlights kann man sich nach einem Match nochmals anschauen (schöner als jede TV-Zusammenfassung) und sogar speichern. (hl)



SENSIBLE SOCCER

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieler x2

Bedienung

Anspruch

Gratik

Sound

Sportspiel

Renegade

DM 100,-

Erträgliche Handbuch-

abfrage

Deutsch; befriedigend

Deutsch; befriedigend

Gut

Für Fortgeschrittene

Befriedigend

Befriedigend

Freies RAM min.: 620 KByte

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Zahlreiche Ligen und

Turnier-Modi. Replay-Funktion nur

ab 1 MByte RAM.

Wir empfehlen: 386er (min. 25

MHz) mit 2 MByte RAM, VGA, Digi-

tal-Joystick oder Game Pad.

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95%/37,53%
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08%
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08%
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36%
Wing Commander DV (Amiga)	99,95	49,90	50,08%

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 65001 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa) von 10-22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, C.D.-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladungsöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse 7,90 DM bzw. EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck, NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Elitzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
1999	DV	64,90	74,90	Humans Race	DV	64,90	74,90	Strike Commander + Spe	DA	a A	119,90
3D Construction Kit 2	DV	89,90	89,90	Inca	DV	64,90	84,90	Sturt Islands	DA	a A	64,90
A-Tren	DV	79,90	89,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	Superfrog	??	49,90	69,90
A Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Island Dr. Brien	DV	74,90	74,90	Super Teils	DA	64,90	69,90
A T.A.C.	DA	64,90	79,90	Jonathan	DV	74,90	74,90	Task Force 1942	DA	84,90	84,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Jordan in Flight	DA	54,90	59,90	Terminator 2029	DV	54,90	59,90
Acies of the Europe	DA	a A	64,90	KGB	DV	84,90	49,90	The Gravelist	??	74,90	84,90
Acies of the Pacific	DA	a A	44,90	Kings Quest 5	DV	54,90	74,90	The Legacy	??	74,90	84,90
Acies Miss. Disk	DA	59,90	e A	Kings Quest 6	DA	54,90	74,90	Trecon 2	??	49,90	49,90
Admiral Geddon 2	DA	54,90	64,90	Leather Goddesses 2	DA	59,90	64,90	Transachica	DV	49,90	49,90
Astar	DA	a A	84,90	Legend of Kyrandia	DA	59,90	74,90	Trolls	DA	44,90	44,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Levinmings 2	DA	59,90	74,90	Ultima 6	DA	54,90	79,90
B C Kid	DA	54,90	34,90	Lina in the Sand	??	a A	34,90	Ultima 7	DV	74,90	79,90
Baldric	DV	54,90	34,90	Links 386 Pro	DA	54,90	39,90	Ultima 7 Data	DA	44,90	44,90
Bert's Tell. Cons. Set	DA	54,90	34,90	Links Banff	DA	54,90	34,90	Ultima II	DA	79,90	79,90
Bell 2	DA	69,90	74,90	Links Bertin Creek	DA	34,90	34,90	Ultima Underworld 1	DA	69,90	69,90
Batman Returns	DA	84,90	84,90	Links Bay Hill	DA	34,90	34,90	Ultima Underworld 2	DA	69,90	69,90
Battle Chess 4000	DA	64,90	84,90	Links Beautiful	DA	34,90	34,90	V for Victory 1	DA	84,90	84,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Links Firestone	DA	44,90	44,90	V for Victory 2	DA	64,90	64,90
Battle Team 18 Isle + Data	DA	64,90	69,90	Links Harbour Town	DA	39,90	39,90	Vel of Darkness	??	a A	a A
Bell's Tomato Game	DA	54,90	69,90	Links Hyatt Dorado	DA	34,90	34,90	Vision	??	49,90	54,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links Meuna Kaa	DA	34,90	34,90	WWF European Rampage	DA	59,90	64,90
Bimble Br 1	DA	49,90	49,90	Links Pheasant	DA	54,90	49,90	Walker	DA	59,90	e A
Body Blows	DV	49,90	64,90	Links Turbo North	DA	54,90	49,90	Waworks	??	59,90	64,90
Bundesliga Man. Prot	DV	84,90	64,90	Leon Heart	DA	49,90	49,90	Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Burning Steel	DV	74,90	74,90	Liverpool	DA	49,90	49,90	Wing Commander 1	DA	49,90	49,90
Buzz Aldrin	??	a A	64,90	Lost Treas 1	DA	84,90	89,90	Wing Commander 1 Del. E	DV	79,90	79,90
Casuar Pal	??	a A	64,90	Lost Treas 2	DA	49,90	64,90	Wing Commander 2	DV	74,90	74,90
Compas	DV	74,90	69,90	Lulus Comp (1, 2, 3)	DA	49,90	74,90	Wing Commander 2 Op 1	DA	39,90	39,90
Cia and Driver	DA	69,90	69,90	Mad TV	DV	64,90	74,90	Wing Commander 2 Op 2	DA	39,90	39,90
Carmen USA Deluxe	a A	a A	64,90	Mailmaster	DA	a A	a A	Wing Commander Speech	DA	59,90	59,90
Carrier Strike	DA	64,90	64,90	Mc Donald Land	DA	49,90	49,90	Writer's Chilli	DA	59,90	59,90
Carriers at War	DA	29,90	64,90	Maniac Mansion 2	DV	a A	a A	Wzredy 2	DV	79,90	79,90
Casles Data Disk	DA	29,90	64,90	Microleg. Football	??	84,90	94,90	X-Wing	DA	79,90	79,90
Casles 2	DA	44,90	49,90	Might & Magic 3	DV	64,90	64,90	X-Wing	DA	79,90	79,90
Chaos Engine	DA	44,90	49,90	Might & Magic 4	DV	64,90	69,90	X-Wing	DA	79,90	79,90
Civilization	DV	69,90	79,90	Monkey Island 1	DV	64,90	74,90	Xenobots	DA	114,90	114,90
Columbus	??	a A	64,90	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90	Zool	DA	44,90	54,90
Comanche	??	79,90	79,90	Nick Fado Golf	DA	64,90	a A				
Comanche Data	DV	49,90	49,90	Nicky Boom	??	a A	a A				
Comanche + Data	DV	124,90	124,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90				
Combat Air Patrol	DA	59,90	59,90	No Collection	DV	64,90	74,90				
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Origin Screen Saver	??	64,90	59,90				
Creepers	DA	59,90	64,90	Outlander	??	a A	a A				
Dagger of A. RA	DV	69,90	69,90	Petrol	DA	a A	69,90				
Dark Sun	DV	e A	74,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90	360 Compilation		59,90	
Dark World	??	a A	64,90	Perfect General	DA	89,90	89,90	7th Guest		129,90	
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Perfect General Data	DA	39,90	39,90	Battle Chess		a A	
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Pinball Demos	DA	44,90	49,90	Der Pelzner		89,90	
Der Pelzner	DV	64,90	74,90	Pinball Fantasia	DA	49,90	49,90	Inca		104,90	
Desert Strike	DA	59,90	59,90	Populous 2	DA	49,90	69,90	SWCOTL		59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	74,90	Populous 2 Plus	DA	64,90	69,90	Wincommander + Ultima 6		59,90	
Doyle	DA	89,90	89,90	Premier Manager	DA	49,90	49,90				
Dream Team	DA	49,90	54,90	Premiers	DA	54,90	54,90				
Drogans Lai 3	DV	54,90	59,90	Privetier	??	a A	a A				
Dune 2	DV	54,90	59,90	Quest of Gory 3	DA	64,90	64,90				
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Raiders Tycoon	DA	74,90	79,90	Accl Reaser		114,90	
Elite 2	DA	a A	a A	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90	Another World		a A	
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Red Baron	DV	64,90	64,90	B O B		a A	
Eye of Storm	??	a A	a A	Red Baron Data	DV	64,90	64,90	Dino City		114,90	
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Ringwiders	DA	69,90	69,90	Jimmy Connors Tennis		114,90	
Eye of Beholder 3	DA	a A	64,90	Roma AD 92	DV	64,90	69,90	John Madden Football '93		114,90	
F-15 Strike Eagle 3	DA	64,90	64,90	SWOTL D 335	DA	39,90	39,90	Leviathan		a A	
Falcon 3	DA	59,90	59,90	SWOTL H 162	DA	39,90	39,90	Mario Kart		89,90	
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	59,90	SWOTL P 38	DA	34,90	34,90	Mickey Mouse		109,90	
Falcon 3.0 Mission 2	DA	59,90	59,90	SWOTL P 60	DA	34,90	34,90	NHL PA Icehockey		114,90	
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Sensible Soccer 92 93	DA	44,90	49,90	PGA Tour Golf		114,90	
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90	59,90	Phalanx		114,90	
Flashback	DA	59,90	a A	Shadow of the Comet	DA	59,90	79,90	Sim City		89,90	
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Shuttle	DV	49,90	59,90	Star Wars		a A	
Fly Hunter	DA	59,90	59,90	Shuttle	DV	49,90	59,90	Star Wars		129,90	
Football Manager 3	DA	a A	a A	Siege	DA	69,90	69,90	Street Fighter		89,90	
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	Siege Data	DA	69,90	69,90	Super Mario Kart		a A	
Freddy Pharkas	DV	59,90	59,90	Sleep Walker	??	49,90	49,90	Tiny Toon Adv		119,90	
Front Page Football	DA	54,90	59,90	Space Hawk	DA	69,90	79,90	Tiny Toons		a A	
Goblins 2	DA	64,90	79,90	Space Quest 5	DV	a A	64,90	Win Commander		129,90	
Guns'n'2000	DA	64,90	79,90	St. Thomas	DA	64,90	74,90	World Tour Basketball		a A	
Guns'n'2000 Szenario	DA	64,90	79,90	Strategie	??	a A	a A				
Hannibal	DV	74,90	74,90	Street Fighter 2	DA	54,90	59,90				
Hammer Jump Jet	DA	49,90	49,90	Strike Commander	DA	79,90	79,90				
History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Strike Commander Spe	DA	64,90	64,90				
Hook	DA	49,90	59,90								
Humans	DA	49,90	49,90								

FALLEN EMPIRE

Kaum daß die eiserne Hand eines totalitären Regimes wegfällt, brechen die aufgestaunten Emationen der Unterdrückten explosiansartig auf.



Gut für die Übersicht und äußerst hilfreich beim Planen von Fahrtrouten ist die Landkarte, die in verschiedenen Vergrößerungsstufen angezeigt wird

Spiele-Tests

Die Thematik, die dem Strategiespiel »Fallen Empire« zugrunde liegt, ist in der heutigen Zeit aktueller denn je. Nach dem Zusammenbruch des Kommunismus und des Sowjetischen Reiches beginnen sich die Einzelstaaten des ehemaligen Bundes in einer gewaltigen Umbruchsituation neu zu formieren, was nicht immer so friedlich vonstatten geht, wie man es sich wünscht. Das zerrüttete Jugoslawien

hen gebeutelten Staaten nicht massenhaft Atomwaffen, die später einmal völlig unbeteiligte Länder bedrohen könnten. So hat sich die Konföderation der Vereinten Völker (KVV) – eine Art UNO in diesem erdachten Szenario – entschlossen, mittels eines Vierstufenplans nach dem Motto »Wessi hilft Ossi« einzugreifen. Mit Überzeugungskraft und trickreicher Diplomatie will die KVV es schaffen, die einflussreichen Personen der einzelnen Provinzen peu-à-peu für sich zu gewinnen. Um das Vorhaben nicht an die große Glocke zu hängen, werden Sie als KVV-Agent allein in die gefährdeten Regionen entsandt und nehmen dort ihre Untergrundtätigkeiten auf. Allerdings erhalten Sie indirekt Hilfe in Form von einigen Vorräten, Luftbrücken und Fahrzeugen.

Ihre Tätigkeit besteht vornehmlich aus Reisen von einer Stadt



Eine typische Action-Sequenz im 3D-Modus

zeigt was geschieht, wenn sich machthungrige Zeitgenossen eine chaotische Situation zunutze machen wollen.

Fallen Empire greift diese fatale Sachlage mit einem fiktiven Staatenbund auf, der nach dem Zerfall der Unterdrückungsmacht in Kriegen und Auseinandersetzungen unterzugehen droht. Obgleich der Schauplatz ein frei erfundener ist, zeigen doch die Namen der Staaten und Einwohner, daß den Programmieren offenbar an einer Parallele mit den derzeitigen Problemen im Osten Europas gelegen ist. So besteht das verlassene Reich aus fünf fiktiven Republiken namens Ossien, Rusachstan, Belokraine, Moldenien und

Servonien, die wiederum in zahlreiche Provinzen aufgliedert sind.

Innerhalb der Provinzen herrscht Chaos und an den Grenzen drohen ständige Kriege auszubrechen. Dies könnte die übrige Welt relativ kalt lassen, gäbe es in den von Unru-



In Städten wandern Sie per Icon von einem Haus in das andere. Das Programm gibt Auskunft, welchen Vorteil die Einnahme eines Gebäudes hat. Grammatik dabei nicht immer ganz sein sattelfest.



THOMAS WERNER

Die thematische Parallele zu aktuellen politischen Ereignissen vermittelt bei Fallen Empire eine Atmosphäre, die nicht unbedingt jedermanns Geschmack ist. Auch mich überkam beim Spiel eine etwas beklemmende Stimmung. Daß das Spiel rein vom strategischen Ansatz nicht begeistern kann, liegt an den stereotypen Tätigkeiten, die nur wenig Taktik und Variationen erlauben. Grundsätzlich heißt es: Mit dem gewählten Gefährt über Stock und Stein zum gewünschten Ziel brausen, die Gebäude betreten und die dort ansässigen Personen zur Mithilfe überreden. Ab und an sind die eigenen Ressourcen zu überprüfen und anschließend das nächste Ziel aufzusuchen. Alles kommt einem zurecht bekannt vor, denn der Programmierer von »Midwinter« und »Flames of Freedom« hat hier sein altes Spielsystem mal wieder angeworfen.

Die Vermischung von Action und Strategie ist dabei nicht so recht gelungen. So ist die Fahrt mit Panzer oder Düsenjet ziemlich überflüssig, da erstens die 3D-Grafik nicht gerade spannend aussieht

und zweitens die Steuerung via Maus oder Joystick direkt wirr ist, daß man ohnehin nur auf den Autopiloten schaltet. Lediglich kleine Konfrontationen mit Gegnern lassen etwas Abwechslung aufkommen. Wenig erbaulich sind auch das Erobern von Gebäuden und die Gespräche mit Personen. Wer nun erwartet, seine Gesprächspartner in einem ausgeklügelten Dialogsystem überreden zu können, der irrt. Die gesamte Taktik beschränkt sich darauf, bei der richtigen Person das richtige Überredungs-Icon anzuklicken, um nicht allzuviel Zeit zu verlieren. Anhaltspunkte, wie man nun eine bestimmte Person zu behandeln hat, gibt es nicht. Daher ist es reines Glück, nach welcher Zeit das Überreden endlich klappt.

Taktisches Feeling kommt lediglich auf, wenn Sie Konzentrationen von Militärs umschiffen müssen oder nach wichtigen Gebäuden suchen, die Ihnen Vorteile beim Nachschub bringen. Ansonsten ist Fallen Empire ein recht laues Strategiespiel, dessen langwieriges Ziel sicherlich nur wenige Enthusiasten erreichen werden.

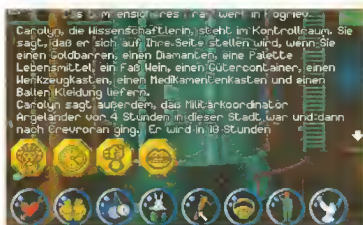


IM WETTBEWERB

Aufgrund der Monotonie im Spielablauf gehört **Fallen Empire** nicht gerade zu den spannenden Vertretern seiner Zunft. Die 3D-Sequenzen heben es etwas von den Konkurrenten ab, retten aber nicht viel bei der Motivation. Wer auf das Polit-Feeling wild ist, wird mit dem gemächlichen **Shadow President** etwas kompetenter unterhalten. Die Rote Strategie-Laterne wird eisen von **Cohort II** verteidigt.

Civilization	91
Dune II	79
Spaceward Hal	74
Shadow President	57
FALLEN EMPIRE	41
Cohort II	21

In die andere und dem Treffen mit wichtigen Persönlichkeiten. Je nach gewähltem Fahrzeug, angefangen vom einfachen Motorrad bis hin zum Dusenjet, bewegen Sie sich dabei in einer stilisierten 3D-Landschaft. Meist verfügen Sie über Passierscheine, so daß Sie auch durch militärisch besetzte Gebiete unbehelligt reisen können. Gelegentlich aber ist es vonnöten, sich der Angriffe aufgebrachtter Militäreinheiten zu erwehren. Hierzu verfügen Sie je nach Gefährt über Raketen oder andere Geschütze, die sich auf die Gegner richten lassen. Ist die Attacke jedoch allzu hef-



Wenig Taktik, dafür aber allerlei Kon-Geklecke und monotone Texte lassen bei Gesprächen nicht gerade Freude aufkommen

tig, kann es passieren, daß man Ihnen das Fahr- oder Flugzeug unter dem Hosenboden wegschießt. Mit etwas Glück überleben Sie den Abschuß unverletzt und dürfen Ihre Mission mit einem andere Fortbewegungsmittel fortsetzen.

Ihr Gefährt steuern Sie ausnahmslos mit der Maus oder dem Joystick durch die 3D-Landschaft. Zur Orientierung lassen sich sowohl ein kleiner als auch ein Ganzbild-Radar einblenden, mit denen Sie Häuser und gegnerische Fahrzeuge ausmachen können. Dennoch ist die Suche nach einer bestimmten Stadt aufgrund der Größe der Provinzen etwas mühsam. Auf einer Landkarte können Sie daher zuvor die



Außer einigen bunten Flächen und undetaillierten Gebäuden ist beim Herumreisen nicht viel zu erkennen

Mit Informationsbildschirmen ist **Fallen Empire** reichlich gesegnet. Hier können Sie stets überprüfen, wieviel Langeweile Sie noch über sich ergehen lassen müssen, bis Sie das Spielziel erreicht haben

Fahrtroute festlegen und sich anschließend von einem Autopiloten zum Ziel kutschieren lassen.

In einer Stadt oder einem Dorf angelangt, betritt man die einzelnen Häuser und Örtlichkeiten, um dort die verantwortlichen Personen zur Hilfe zu bewegen. Zwei typische Taktiken stehen zur Wahl: Entweder pure Bestechung, sprich der Tausch von geforderten Waren, oder aber ein gewandter Wortschwall in einer von acht Überredungsarten. Beides hat Vor- und Nachteile. Der Tausch geht zwar schnell vonstatt, kostet aber wertvolle Ressourcen, von denen Sie zumindest anfanglich nicht unbegrenzt zur Verfügung haben. Überreden per Rhetorik ist billiger, verschlingt jedoch wertvolle Zeit, die ebenfalls nicht in Hülle und Fülle vorhanden ist. Die Einnahme von Gebäuden und die Unterstützung von Personen ist enorm wichtig, da sich dadurch neue Quellen für Materialien und Informationen aufun. Zudem wollen zuerst bestimmte Gebäudetypen erorbert sein, um die Führung über die Provinz zu erhalten. Ist die Befriedung der ersten Provinz gelungen, wartet noch ein gutes Stück Arbeit auf Sie, da Sie für die komplette Kontrolle einer Republik mindestens die Hauptprovinz und zwei weitere Regionen Ihr Eigen nennen müssen. Das übergeordnete Ziel ist es schließlich, das komplette Gebiet der ehemaligen KSR mit der KVV-Mission zu beglücken und das in einer begrenzten Zeit, da auch die gegnerischen Machthaber nicht untätig bleiben.

(mt)



FALLEN EMPIRE

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ Adlib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Strategiespiel

Mitage

DM 100,-

-

Deutsch: gut

Deutsch: ausreichend

Mangelhaft

Für Fortgeschrittene

Befriedigend

Ausreichend

Freies RAM min.: 580 KByte + 256 KByte EMS

Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: VHS-Videocassette mit Tutorial liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



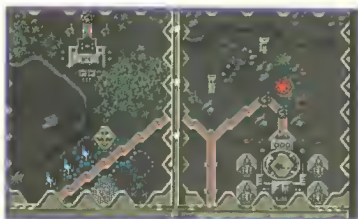
BATTLE ISLE DATA DISK II

Hinter dem unscheinbaren Namen »Data Disk II« verbirgt sich ein eigenständiger Battle Isle-Ableger, der auch ohne das alte Hauptprogramm läuft.

Blue Bytes Strategie-Bestseller »Battle Isle« geht in die 2. Verlängerung: Die »Data Disk II« wendet sich mit ihren neuen Levels nicht nur an die Besitzer dieses Klassikers. Sie läuft auch ohne das alte Hauptprogramm und ist damit selbst für Battle Isle-Einsteiger spielbar.

Austragungsort der kriegerischen Auseinandersetzungen ist diesmal ein fiktiver Mond – daher sind die Grafiken auch in einem entsprechenden Stil gehalten. Krater- und Lavalandschaften bilden die Grundlage für strategische Kämpfe gegen einen zweiten Spieler oder den Computergegner. Zudem gibt es neue Waffensysteme, die speziell auf das Einsatzgebiet zugeschnitten wurden. Eine bebilderte Beschreibung der einzelnen Einheiten findet sich im beigeigten »Waffenbuch«. Unterschiede gibt es beispielsweise betriebs der Beweglichkeit, der Panzerung, Waffenreichweite und Produktionskosten.

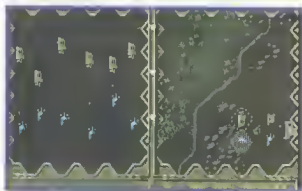
Der Bildschirm wurde halbiert, so daß jeder Spieler unab-



Der Battle Isle-typische gesplittete Bildschirm

hängig vom Gegner die Züge eingeben kann. Die in sechseckige Felder unterteilte Karte des Kampfgebiets kann jeweils zu der Stelle geschrökt werden, an der man einer Einheit neue Befehle erteilen möchte. Die Befehlsauswahl erfolgt, indem man mit dem Cursor auf eine Einheit fährt, den Mausknopf gedrückt hält und gleichzeitig in eine von vier Richtungen steuert. Wollen Sie eine Einheit bewegen, so zeigt der Computer an, welche Felder innerhalb des Bewegungsradius liegen.

In Fabriken kann man entsprechend der Aladinumvorräte und Schädigen in Depots beseitigen. Um



In der linken Hälfte wird ein Kampfablauf zwischen zwei Einheiten dargestellt

eine Schlacht zu gewinnen, müssen Sie entweder das gegnerische Hauptquartier erobern oder alle feindlichen Truppen eliminieren. Hat man einen der 24 Solo-Spieler- oder 8 Zwei-Spieler-Levels gemeistert, erhält man ein Paßwort für die nächste Landkarte. (tw)



THOMAS WERNER

Das alte Battle Isle-Spielprinzip hat etwas für sich: einfache Bedienungen gepaart mit verständlichen Regeln. Bei der »Data Disk II« Der Mond von Chromas hat es spielerisch und technisch gesehen keine bemerkenswerten Neuerungen gegeben. Der im Handbuch angekündigte »große Schritt in die Zukunft« war selbst durch intensives Schütteln von Verpackung und Diskette nicht aufzufinden. Wer dieses Programm erwirbt, sollte mit nichts anderem rechnen als 32 neuen Karten. Die zusätzlichen Einheiten haben zwar zum Ursprungsspiel leicht variierende Kampferte, was am Ablauf jedoch nicht viel verändert. Selbst beim

Packungsdesign muß man sehr genau hinsehen, um einen Unterschied zum Ausgangsprogramm zu entdecken.

Wer Battle Isle mochte, wird mit »History Line 1914-1918« besser bedient. Für Einsteiger mag aber der niedrige Preis ein gutes Argument sein, sich die Data Disk II statt des alten Battle Isle-Hauptprogramms zuzulegen. Mir ist es allerdings völlig unverständlich, warum die Bildschirmtexte dieses deutschen Softwareprodukts auf Englisch ausgeben werden, während diverse amerikanische Hersteller inzwischen ihre Spiele extra für den deutschsprachigen Markt übersetzen.



BATTLE ISLE DATA DISK II

- | | | |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT | <input type="checkbox"/> 286 | <input type="checkbox"/> 386/486 |
| <input type="checkbox"/> EGA | <input type="checkbox"/> VGA | <input type="checkbox"/> Super VGA |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur | <input type="checkbox"/> Maus | <input type="checkbox"/> Joystick |

Spieler-Typ Strategiespiel
Hersteller Blue Byte
Ca.-Preis DM 60,-
Kopierschutz –
Anleitung Deutsch; gut
Spieltext Englisch; wenig
Bedienung Gut
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik Ausreichend
Sound Befriedigend

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,8 MByte

Besonderheiten: Eigenständiger Nachfolger; läuft auch ohne das Battle Isle-Hauptprogramm.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Bietet für jeden etwas:

Happy Windows Collection

Jedes Programm nur
DM 49,80
unverbindliche Preisempfehlung



Mehr Spaß
in den freien Stunden und
kostbare Zeit sparen – mit der Happy
Windows Collection verbinden Sie das
Angenehme mit dem Nützlichen. Wählen
Sie jetzt Ihre Happy Windows-Favoriten:

NEU **Mandala** – Ein einstellbares Verlaagees!

Sie sind gestreut und wollen sich auf intelligente Weise erholen? Dann öffnen Sie Ihr Mandala-Fenster und trainieren Sie spielerisch Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht! Mandala wird auch Sie in seinen Bann ziehen.

Kostenlos – Mehr Übersicht per Tastendruck

"Wo finde ich was?" Je mehr Informationen Sie besitzen, desto schwerer behalten Sie den Überblick. Das läßt sich ändern! Mit der "Literatur-Verwaltung" können Sie Ihre gesamte Bibliothek auch ganz individuellen Kriterien katalogisieren. Zu Ihrem Vorteil: Ohne Umwege sind wichtige Daten auffindbar und per Tastendruck blitzschnell abrufbar.

Bildschirm – Bild für Bild ein Erlebnis!

Wenn Sie Ihren Geschäftsbericht mit treffenden Grafiken untermauern wollen oder die Atmosphäre des letzten Urlaubs in Ihr Wohnzimmer zaubern möchten, leistet Ihnen die "Bildschau" wertvolle Dienste. Selbst unterschiedliche Bildformate – ob BMP, TGA oder TIF – lassen sich unter Kategorien ordnen und sind sofort abrufbar.

Film – Verschöere Ihre Windows-Oberfläche!

Wo war doch noch der Reißer mit Clint Eastwood? Wenn Sie alles über Ihre Home-Videolife wissen wollen, sorgt die "Video-Verwaltung" für den nötigen Überblick: Alle wichtigen Daten halten Sie in speziell vorbereiteten Menüs fest. Jetzt nur noch abrufen und auswählen!

Party – reise Sie in Ihr Inneres!

Sie wollen Ihr Leben noch erfolgreicher planen? Per Tastendruck erfahren Sie, wann Sie Ihre Kräfte am besten einsetzen sollten. Nein: "Biorhythmus" gibt es auch als Partner-Version für die Lebensplanung zu zweit!

Party – Ihr Moetter dankt es Ihnen!

Sie machen PC-Pause und die Bildreihe leidet. Schluß damit! Der Bildschirm-Schoner "Dark Fader" läßt mit 29 lustigen Film-Ideen erst gar keine Langeweile aufkommen: Sie selbst führen Regie und können einzelne Sequenzen zu ganzen Serien zusammenschalten.

Party – Keeeee Sie Ihre Platte

Die Party-Stimmung steigt. Wo ist der nächste Top-Hit? Mit dem Musik-Archiv ordnen Sie jetzt Ihren gesamten Platten- und CD-Bestand, legen nach eigenem Suchbegriff ab und entwickeln ganz nebenbei Ihr ganz persönliches Musik-Lexikon. Wann bestellen Sie Ihre Software nach Noten?



Bobby im Tal der Könige – edleser Spiel-Spaß für die ganze Familie.

Jetzt gibt es vier neue Windows-Spiele für die ganze Familie: "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasy-Land", "Twirl" und "Mini-Scrabble". Ganz gleich, ob Sie einfach Spaß haben wollen, Ihr Geschick testen oder Ihre Intelligenz herausfordern – hier ist für jeden etwas dabei.

Der AdreX-Manager bringt Ihren Geldbeutel zum Lachen!

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einkopieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Bükkendruck... Hört sich das nicht alles nach einer teuere Adresseverwaltung an? Irrtum! Wenn Sie viel Geld sparen wollen, liegen Sie mit dem "AdreX-Manager" goldrichtig!

Haben Sie Ihren Happy-Windows-Favoriten gefunden? Einfach die Bestellkarte "PC-Software" in diesem Heft oder den nebenstehenden Coupon ausfüllen und gleich absenden oder faxen. Sie wollen sofort loslegen? Dann nutzen Sie einfach den **Eilbestell-Service:**
Tel. (08121) 769-102
Fax: (08121) 769-103

Grafik-Dateien im Griff?

Ob WMF, PCX, GIF oder BMP – mit dem "Mega Album 1" lassen sich Grafiken unterschiedlichster Formate in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab.

Natürlich
erhalten Sie
die Happy Windows
Collection auch
im guten
Fachhandel

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort/Zustellpostamt _____

DMV Software • Postfach 1146 • W-8011 Poing b. München
Telefon (08121) 769-102 • Fax (08121) 769-103

Ja, ich bestelle

Expl.

Thiel

zum Preis von DM 49,80
zusätzlich DM 5,-

Verpackungskosten, unabh.
von der bestellten Stückzahl
per Verrechnungsscheck
per Rechnung
3,5 Zoll-Disketten > 5,25 Zoll-Disketten



VIKINGS

Königreiche erobern bis zum Abwinken: Hier können Sie wieder einmal zeigen, was Sie beim Brettspiel »Risiko« gelernt haben.

S
Spiele-Tests



Am Mauszeiger können Sie ablesen, wie hoch die Steuereinnahmen eines Gebietes sein werden

Seit der Fernsehserie »Wickie und die starken Männer« scheinen Wikinger sich gut als Werbeträger zu eignen. Anders könnte man kaum den Umstand erklären, warum für den Titel und das Packungsbild dieses Programms die berühmten »Nordmänner« erhalten mußten. Bei »Vikings« taucht als Feigenblatt nur ein gewisser Erik der Wikinger auf, der im sogenannten historischen Szenario Schottland und Skandinavien besetzt hält. Außer durch seinen exotischen Namen unterscheidet er sich jedoch in keiner Weise von den anderen fünf Regenten. Über die anwählbare Schwierigkeitsstufe wird zunächst die Menge

Ihres Goldes, das Verhalten der computergesteuerten Gegner und die Anzahl der vorhandenen Armeen festgelegt. Wahlweise können Sie auch gegen bis zu fünf menschliche Mitspieler antreten. Lädt man nicht das historische Szenario, so kann man entweder gezielt die Lage seines Königreiches aussuchen oder den Zufall entscheiden lassen. Da es sich ohne Untertanen schlecht regiert, gilt Ihr erster Gedanke in jeder Spielrunde der Ernährungssituation der Bevölkerung. Ein flexibler Mauszeiger zeigt an, wie die momentane Nahrungsmittelversorgung aussieht und ob man Schritte gegen eine sich abzeichnende zukünftige Hungersnot in die Wege leiten sollte. Bei Bedarf können Sie Lebensmittel an die Bevölkerung verteilen oder neues Ackerland bereitstellen. Dem Mauszeiger ist ferner zu entnehmen, welches Steueraufkommen aus dem jeweiligen Land zu erwarten wäre. Gebiete mit hohem Geldausstoß können schnell Begehrlichkeiten beim freundlichen Tyrannen von nebenan wecken und sollten daher gut geschützt werden. Ebenso ist es rat-



THOMAS WERNER

Offensichtlich wollte Krisalis im Kielwasser von »Castles II« mitschwimmen. Damit die Ähnlichkeit dem Käufer nicht schon im Laden ins Auge fällt, wurde das Spiel mit dem Wikinger-Titel getarnt. Atmosphärisch kann dieses Programm nicht viel bieten; akustisch hat man in der verliegenden PC-Version sogar gänzlich auf Soundeffekte und Musik verzichtet. Gelungen ist jedoch das für ein Strategiespiel dieser Gattung auffallend schöne und flüssig scrollende Spielfeld. Der verwandlungsfähige Mauszeiger macht das Studium endloser Tabellen überflüssig. Diesem Kniff verdankt »Vikings« seine relativ zufriedenstellende Wertung. Hätte man sich in punkto Szenario und Abwechslung mehr einfallen lassen, wären noch einige Punkte mehr drin gewesen. So bleibt nur eine weitere mittelmäßige Variante des Eroberer-Königreichs-Spielsystems.

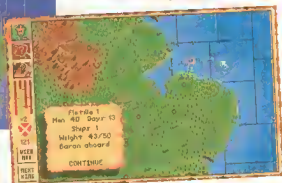


Ein Überblick über das Spielfeld, auf dem Sie Ihre Machthunger befriedigen



Hier planen Sie Ihre nächsten Schandtaten

Über das Meer hinweg wird per Invasionsflotte expandiert



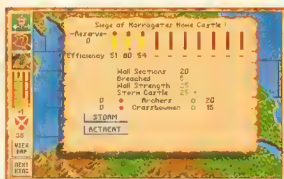
sam, sich erst einmal alle einträglichen Nachbarprovinzen unter den Nagel zu reißen, damit Ihr Finanzminister wieder etwas zu lachen hat. Die sauer verdienten Steuergroschen Ihrer Landeskinder lassen sich in viele hübsche Dinge wie Festungen und neue Armeen umsetzen. Jede Truppenkategorie hat bestimmte Fertigkeiten; die Armbrustschützen beispielsweise eignen sich hervorragend für die Verteidigung Ihrer Burgen, während die Schwertkämpfer zwar relativ schwach aber dafür preiswert und universell einsetzbar sind. Burganlagen haben einen positiven Einfluß auf die Moral der in den angrenzenden Gebieten stationierten Armeen, sowie auf das Bevölkerungswachstum und ermöglichen das Anwerben einer höheren Anzahl von neuen Soldaten. Die Ausbaumöglichkeiten reichen vom Turm (Außenposten) bis hin zum Stammschloß. Um Truppen auf dem Wasserweg zu verschieben, sollte man auch an die Anlage von Häfen denken. Später können Sie Flotten aus Schiffen mit unterschiedlichem Fassungsvermögen aufbauen. Wie auch für bestimmte Armeeteile und den Festungsbau benötigen Sie dazu ausreichend viele Rohstoffe: Holz, Stein und Eisen sind die Materialien, ohne die eine militärische Expansion bald scheitern würde. Glücklicherweise können diese Stoffe gegebenenfalls gekauft oder bei einem Überschuß wieder abgestoßen werden. Holz und Stein wird in einigen Gebieten automatisch produziert; um Ihren Eisenbedarf zu decken, sollten Sie in bergigem Gelände nach Erz suchen und die Ressourcen in Bergwerken abbauen lassen.

Um nun endlich einige friedliche Regionen zu überfallen, rüsten Sie Armeen aus und entsenden Ihre Söldner. Die in einer Spielrunde überwindbare Entfernung hängt davon ab, durch welche Art von Gelände der Marsch geht. In Landstrichen die noch kein König für sich beansprucht, werden Sie auf den Widerstand freiheitsliebender Bauern stoßen, welche die Vorteile eines geregelten Steuereintreibewesens noch nicht zu schätzen gelernt haben. In bereits von einem Gegenspieler besetzten Provinzen müssen Sie mit den dort stationierten Trup-

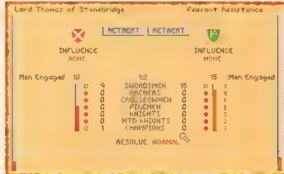
Neue Söldner können angeworben werden



Bei der Belagerung einer Burg kommen die Katapulte zum Einsatz – symbolisiert durch die Balkendiagramme



Im Schlachtmodus wird das Kräfteverhältnis zwischen den beiden angerechneten Armeen dargestellt



Die Verlustliste und das Ergebnis des Kampfes



pen zu einem tragfähigen Konsens kommen. Dieser wird meist durch eine bestimmte Konfliktlösungs-methode namens »Schlacht« erzielt. Auf einer Übersichtstafel können Sie in Zahlenwerte und Balken ausgedrückt verfolgen, wieviele gegnerische und eigene Männer noch im Kampfgetümmel mitmischen. Sollten Sie kalte Füße bekommen, dann können einzelne Truppenteile aus der Schlacht abkommandiert oder ein kompletter Rückzug vorgenommen werden. Gegnerische Burganlagen werden bei einer Belagerung erst einmal mit Katapulten sturmreif geschossen. (tw)



IM WETTBEWERB

Obwohl Vikings keinen schlechten Eindruck macht, gerät es mit seinem biedereren Ambiente etwas ins Hintertreffen. Die Mitbewerber im Eroberungs-Genre bieten mehr Spielwitz. Das leichtverdauliche Castles II ist besonders gut für Einsteiger geeignet, während Empire Deluxe mit seinem Editor auch Profis begeistert. Van Erben des Thrans und Sewardward Ha sind komplett eingedeutschte Versionen erhältlich.

Empire Deluxe	79
Spaceward Ho	74
Castles II	72
Erben des Thrans	67
VIKINGS	59



VIKINGS – FIELDS OF CONQUEST

- PC/XT
- EGA
- AdLib/Soundbl.
- Tastatur

- 286
- VGA
- Roland
- Maus

- 386/486
- Super VGA
- General Midi
- Joystick

Spieler-Typ
Harsteller
Ca.-Preis

Strategiespiel
Krisis
DM 130,-
Ertägliche
Handbuchfrage

Freies RAM: min. 525 KByte
Speicherplatz: ca. 1,5 MByte
Besonderheiten: Bis zu sechs
Personen können mitspielen.

Anleitung
Spieltext
Bedienung

Deutsch: befriedigend
Englisch: mittelschwer
Befriedigend

Wii empfohlen: 386bis
(min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM,
Maus und VGA.

Anspruch
Grafik
Sound

Für Einsteiger und
Fortgeschrittene
Befriedigend
Ungenügend



EYE OF THE BEHOLDER III



Nach einer strapaziösen Reise durch den Wald erreichten wir die sagenhaften Ruinen von Myth Drannor

Altbau-Sanierung in Rollenspiel-Manier: Wa Mansterharden eine jahrtausende alte Ruine besetzen, wird es den Veteranen aus Waterdeep nicht so schnell langweilig.

Rollenspiel-Helden kennen keine geregelten Arbeitszeiten. Kaum will man die vielen Überstunden abbauen, die sich bei der Bekämpfung des Bösen im Tempel Darkmoon angesammelt haben, naht ein neuer Auftrag. Das Helden-Quartett sitzt humpenschwendend in der Taverne des schönen Städtchens Waterdeep, als ein unheimlicher Fremder hervortritt. Er bittet die Party um einen Besuch der Ruinen von Myth Drannor. Diese Stadt ist schon vor 1000 Jahren untergegangen, doch in letzter Zeit gehen hier unheimliche Dinge vor. Unsere Heroen kommen nicht mal zum Austrinken, denn ein Zauberspruch teleportiert sie flugs zum Schauplatz der neuen Abenteuer.

Nach zwei erfolgreichen »Eye of the Beholder«-Rollenspielen mußte HerstellerSSI für den Abschluß dieser Fantasy-Trilogie das Programmiererteam austauschen. Die Beholder-Väter von Westwood wechselten in die Fitiche der Konkurrenzfirma Virgin Games, woraufhin man beiSSI die neue Folge mit dem Untertitel »Assault on Myth Drannor« alleine entwickelte.

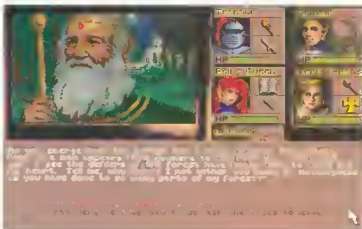
Spelsystem und Steuerung blieben im wesentlichen unverändert; Stammspieler dürfen Ihre Lieblingscharaktere aus Beholder II importieren. Alternativ bastelt man ein ganz neues Heldenquartett, das von Beginn an recht hohe Erfahrungswerte besitzt. Im Lauf des Spiels können zwei weitere Charaktere dazustoßen und die Anzahl der Gruppenmitglieder auf maximal sechs Personen erhöhen. Wer sich überhaupt nicht mit Elten, Paladinen und den vielen Talentpunkten herumschlagen will, lädt einfach die fix und fertige »Quick Start Party«, um



Unfreundliche Tralle haben sich hier eingenistet



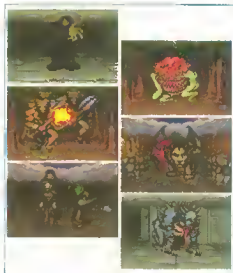
Nach Einsatz des »True Sight«-Zauberspruchs werden alle magischen Gegenstände blau angezeigt



Nur wenn Sie eine Prüfung bestehen, erscheint im Wald der Durchgang zu Myth Drannor

ERSTE SCHRITTE

- Viel Wald, aber kein Farkommen? Klappen Sie alle Bäume ab; viele Stämme lassen sich zu Kleinholz verarbeiten und geben Durchgänge preis. Gehalzt wird aber nur mit einer Axt.
- Verlassen im ersten Gestrüpp-Labyrinth? Sie brauchen die »ewige Fackel«, mit der sich dann einige Bäume wegschmoren lassen, die Axt-resistent sind.
- Wa geht's nach Myth Drannor? Spüren Sie im Wald die Lichtung auf, wa der baumfreundliche ältere Herr eine Prüfung veranstaltet – vorher speichern! Hat man's geschafft, die Lichtung verlassen und wieder ein paar Schritte zurück gehen. Zur Rechten ist jetzt ein Durchgang sichtbar.



Im ganzen Spiel gibt es über 3D verschiedene Monstertypen

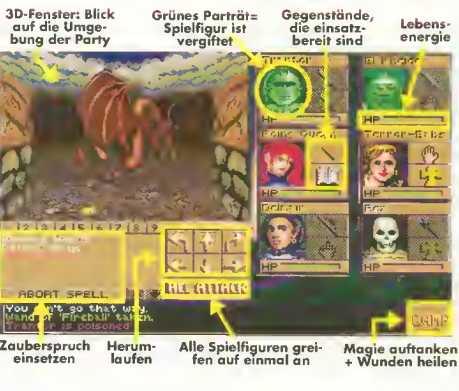
flugs mit dem Spiel zu beginnen.

Zunächst regiert die Devise »Ich glaub', ich steh im Wald«. Gesunde Bäume, saftige Wiesen und Vogelgezwitscher empfangen Ihre Helden, gefolgt von allerlei komischen Typen, die nicht gerade ein Picknick veranstalten wollen. Nach einem freundlichen Dialog mit einer Art Bürgerwehr, die böse Grabräuber verschrecken will, stößt man auf die ersten Monsterausläufer. Danach ist reger Axt-Einsatz gefragt, denn viele Bäume lassen sich mit drei Hieben umhauen. Nur durch erhaltungsschone Rodung erhält die Party Zugang zu anderen Gefilden des Spielgebiets. Neben Freiluftfreuden stehen auch Dungeon-Besuche in gruseligen Gruften an. Über viele Umwege gelangt man schließlich zum großen Duell mit dem Oberschurken Acwellen (seines Zeichens ein »Liche«, eine Art untoter Magier). Wie schon seine Vorgänger zeichnet sich



Hier ein erstes Bild der deutschen Version, die in wenigen Wochen erscheinen soll

Beholder III durch eine elegante Mausbedienung aus. Um Gegenstände einzusammeln oder anzuwenden genügt ein müder Klick; Tastatureingaben sind lediglich beim Benennen gespeicherter Spielstände nötig. Sie sehen die Umgebung perspektivisch aus der Sicht Ihrer Spielfiguren in einem 3D-Fenster, das bei jedem Schritt ruckartig aktualisiert wird. Monster erkennt man so schon aus einiger Entfer-



Übersichtlichkeit hat bei der Bedienung der Beholder-Spiele Tradition



HEINRICH LENHARDT

Die Beholder-Titel waren bislang ein guter Tip für alle, die bei einem leicht zugänglichen Rollenspiel ihren Spaß haben wollten. Am jüngsten Sproß dieser Serie werden aber nur hartgesottene Freaks ihre Freude haben, denn SSI hat nicht nur in puncto Komplexität und Puzzledichte, sondern auch bei der Anzahl der fiesen Stellen zugelegt. Den Wechsel des Entwicklungsteams sieht man Beholder III auch bei anderen Details an. Die Grafik ist manierlich, aber nicht so schön wie die der Vorgänger. Story und Spielatmosphäre haben gelitten; lediglich akustisch gibt es dank einer Reihe netter Digi-Sounds eine Steigerung zu vermeiden. Der Einstieg in diesen Titel ist mit dem dumpfen Bäumefällen und herumirren bemerkenswert eckig. Angesichts solcher unübersichtlichen Passagen geht mir die penetrante Automapping-Verweigerung langsam auf die Nerven. Auch wenn Beholder III etwas uninspiriert wirkt und nicht an den Vorgänger herankommt, hat es für fortgeschrittene Rollenspieler seinen Reiz. Der Entdeckerdrang motiviert trotz einiger anhaltend nerviger Passagen dazu, sich zu neuen Gefilden, Puzzeln und Gegnern vorzukämpfen.

nung, kann sie bereits mit Distanzwaffen angreifen oder kurzerhand davonlaufen. Die aufwühlenden Kämpfe finden in Echtzeit statt: Durch Anklicken einer Waffe schlägt ein Charakter zu; danach ist diese Waffe für einige Erholungskunden blockiert. Dank des neuen »All Attack«-Kommando sparen Sie sich einiges an Gefummel. Mit einem Mausklick haben jetzt alle Spielfiguren, die für diesen Modus freigegeben wurden, auf einmal zu. Rechts von



Die Magie macht's: Durchs Einsacken von Schriftrollen bilden sich Ihre Zauberer fort



IM WETTBEWERB

In der dicht besiedelten Rollenspiel-Oberklasse geht der dritte Beholder-Titel etwas unter. Er schneidet wegen Defiziten bei Grafik und Spielspaß sogar schlechter ab als sein Vorgänger. Ansprechende Fantasy-Unterhaltung für Fortgeschrittene wird rund um Myth Drannar zweifelsohne geboten, aber für Superlative ist die Konkurrenz zuständig: Bessere Grafik, mehr Spieltheile und nicht zuletzt ein schönes Automapping bietet unser Referenz-Rollenspiel Ultima Underworld II.	
Ultima Underworld II	94
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	79
Eye of the Beholder II	78
EYE OF THE BEHOLDER III	73
The Legacy	70
Legends of Valour	49



Per Anklicken des gewünschten Durchgangs krecht die Gruppe ins Unterholz

der 3D-Ansicht sind die Porträts Ihrer Helden angeordnet. Die Gegenstände, welche die Recken in ihren beiden Händen tragen, können durch einfaches Anklicken eingesetzt werden. Visiert man mit dem Cursor das Charakter-Bildchen an, bekommt man das gesamte Inventar nebst Talentwerten der jeweiligen Spielfigur in ungekürzter Originalversion serviert.

Unentbehrliche Dienste für die ganze Familie leisten wieder einmal die Zaubersprüche. Beholder III bietet das magische Standard-Repertoire, welches wir schon aus den Vorgängern kennen. Monstern knallt man »Magic Missiles« oder »Fireballs« vor den Latz, kuriert angeschlagene Kollegen mit »Heal Wounds« oder belegt die ganze Bagage mit einem Schutzzauber, um die Wirkung gegnerischer Angriffe zu mildern. Da beim dritten Teil Helden und Monster mehr Erfahrungstufen auf dem Kasten haben, gibt es auch ein paar handverlesene, extra-starke neue Zaubersprüche für erfahrene Magier und Kleriker.

Bei Beholder III haben die Programmierer besonderen Wert

auf kleine Abwechslungen gelegt. Zur optischen Auflockerung erscheinen öfters großformatige Bilder, um bestimmte Ereignisse zu illustrieren. Neben extra-starken Monstern und Puzzles im bewährten »Klicken hüben – Resultat drüben«-Stil hat SSI eine doppelte Portion Verlaufsgefahr eingebaut. Da das Einbauen einer Automap-funktion verpennt wurde, sollte der geplagte Spieler hier und da eine Karte auf Papier mitzeichnen, um nicht eine wichtige Passage zu übersehen oder sich in einem der beliebten Labyrinth hoffnungslos zu verfrachten. (hl)



THOMAS WERNER

Technisch habe ich nichts an Eye of the Beholder III auszusetzen; schließlich kann auch ein Spiel Spaß machen, das weniger aufwendig gestaltet ist als Ultima Underworld. Die Bedienung ist schön simpel gehalten; Sound und Grafik sind zufriedenstellend – was will man mehr?

In der Tat ist man zunächst motiviert, seine Helden zu einem weiteren Sieg über die Mächte der Finsternis zu führen. Sehr bald jedoch wandelt sich diese Begeisterung in Frust. Der Schwierigkeitsgrad ist dermaßen hoch, daß Anfänger kaum ein Bein auf die Erde bekommen. Wer nicht hurtig alle Magiekräfte beherrscht und sich auch sonst flink seiner Haut zu erwehren weiß, hat gegen die Monsterübermacht keine Chance.

Man fühlt sich wie im städtischen Schlachthaus; ein Rollenspiel, bei dem innerhalb kürzester Zeit alle Partymitglieder wieder und wieder niedergemetzelt werden, macht keinen Spaß. Zudem wird man quasi zum Holzfäller und muß anfangs so viele Bäume massakrieren, daß die weltweite Rodung der Regenwälder dagegen mickrig wirkt. Die Rollenspielproduzenten sollten sich mal ein altes Motto aus dem Straßenverkehr zu Herzen nehmen: »Fair geht vor«.



Die Burschen im Mausoleum hauen ihre Helden aus den Sandalen – Sie hatten doch vorher den Spielstand gespeichert?



EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur
- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spiel-Typ Rollenspiel
Hersteller SSI
Co.-Preis DM 120,-
Kopierschutz Erzügliche Handbuchabfrage

Freies RAM min. 562 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MB/fh

Anleitung Englisch; gut
Spieltext Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung Gut
Anspruch Für Fußgeschrittene
Grafik Gut
Sound Gut

Besonderheiten: Charaktere aus Beholder II können importiert werden.

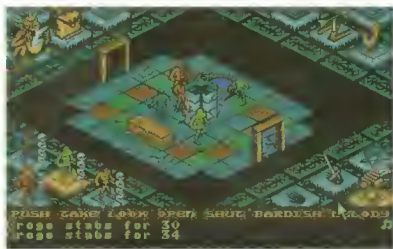
Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



WORLDS OF LEGEND

SON OF THE EMPIRE

Ein weiteres Mal ranken sich die Legenden um den geheimnisvollen Kontinent Trazere. Die Zeit für neue Helden ist gekommen.



Wild metzen ihre Gefährten drauflos – von Taktik keine Spur



Charaktergenerierung der farblosen Art: die Berufe der vier Gruppen-Mitglieder sind vorab festgelegt

nen. Dies geschieht über eine perspektivisch dargestellte Landkarte, auf der per Mausclick das Ziel bestimmt werden kann. Steigen Sie hingegen in tiefe Dungeons hinab, wechselt die Darstellung in einen isometrischen 3D-Modus, wobei Monster und Charaktere als kleine animierte Figuren gezeigt werden.

Jedes Mitglied der Gruppe ist via Maus einzeln steuerbar, kommt es jedoch zum Kampf mit Monstern, agieren Ihre Helden größtenteils selbständig. Lediglich die Magie muß von Hand ausgewählt und verschossen werden. Wichtig ist hier allerdings, daß Ihr Magier stets genügend Formeln vorbereitet hat. Denn jedem Spruch geht ein ausgiebiges Mixen von Kräutern und anderen Zutaten voraus. Damit Sie sich in den Tiefen der Gewölbe nicht verlaufen, ist wie schon im ersten Teil Elliot der »Kartendrache« mit von der Partie, der beflissentlich einen Plan aller bereits besuchten Dungeon-Räumlichkeiten anfertigt.

(mt)



MICHAEL THOMAS

Es ist keineswegs verworren, ein altes Spiel aufzuheben und es als Teil 2 einer Saga anzupreisen, solange die Programmierer sich bemühen, diverse Unzulänglichkeiten zu verbessern oder neue Features einzubauen. Bei »Son of the Empire« glaubte man wohl, dies nicht nötig zu haben.

Sa quält nach wie vor eine zurückgebliebene 16-Farben-Grafik das Auge, pfeifen wenig ansprechende Töne aus dem Lautsprecher und humpeln die Abenteuer in nicht sonderlich detaillierten Dungeons durch die Gegend. Zudem läßt die Rollenspielerische Tiefe nach wie vor zu wünschen übrig. Dies zeigt sich in den reichlich unflexiblen Echtzeit-Schlachten, auf die man kaum Einfluß hat und den unzureichenden Möglichkeiten, Gegenstände zu manipulieren.

Sonderlich komplizierte Puzzles sucht man ebenfalls vergebens. Alles beschränkt sich darauf, hier einen Knapf zu drücken und da einen Schlüssel zu benutzen.



WORLDS OF LEGEND

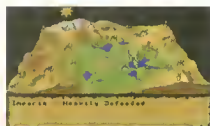
SON OF THE EMPIRE

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus
- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spiele-Typ Rollenspiel
Hersteller Mindscape
Ca.-Preis OM 100,-
Kopierschutz -
Anleitung Deutsch; gut
Spieltext Englisch; wenig und anspruchslos
Bedienung Befriedigend
Anspruch Für Einsteiger
Grafik Ausreichend
Sound Ausreichend

Freies RAM min.: 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Besonderheiten: Automapping, wobei die Karten mit dem Spielstand gespeichert werden.
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



Per Wappen geht es über Stack und Stein. Passen Sie auf, daß Sie kein anderes Wappen streifen



FREDDY PHARKAS



HEINRICH
LENHARDT

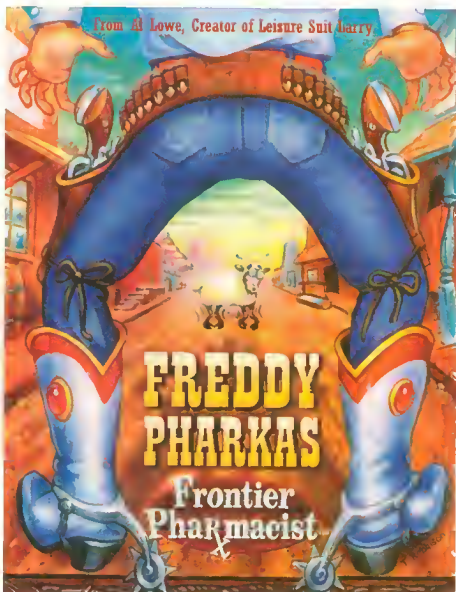
Schön, daß Al Lowe nach zuletzt recht müden Auftritten seinem Adventure-Helden Larry Laffer eine Ruhepause gönnt. Weniger schön, daß Nachfolger Freddy Pharkas ein erschütternd farbloser Allerwelts-Charakter ist. Und damit sich auch ja niemand mit dem neuen Adventure zu schnell anfreundet, lauern im ersten Abschnitt Spielspaß-Killer, die selbst für Sierra-Verhältnisse außergewöhnlich konzentriert auftreten. Die »Puzzles« beschränken sich hier fast ständig darauf, Rezepte in der Dokumentation nachzuschlagen. Nichts gegen eine Runde Kopierschutz in Ehren, doch ab dem dritten Mal nervt das Mixen nur noch. Die fummelige Prozedur strotzt zudem nicht gerade vor Unterhaltungswert – nur weil man vergißt, den Korken aufs Fläschchen zu stöpseln, darf man die Ladung Pillen nochmal anrichten.

Jenseits des ziemlich verkorksten Einstiegs gibt's doch noch ein manierliches Abenteuerpiel. Grafik und Sound sind piccabello, das Wildwest-Szenario entbehrt nicht einer gewissen Originalität und trotz einiger fehlzündender Gags ist der Humor-Level »gleichlich« hoch. Die professionelle technische Qualität kann nicht ganz darüber hinwegtrüben, daß der Spielwitz kaum auf Tauen kommt und die Komplexität enttäuschend ist. Freddy Pharkas hat nicht das Zeug zum Kulthelden – es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Unterschriftlisten der Aktionsgruppe »Wir wollen unsern Larry wieder haben« auftauchen.

FRONTIER PHARMACIST

Hat Ihre Abiturnote nicht fürs Pharmaziestudium gereicht? Mit dem neuesten Abenteuerspiel von Larry-Erfinder Al Lowe können Sie den Numerus Clausus geschickt umgehen – wenn Sie bereit sind, im Wilden Westen ihre Pillen zu drehen.

Echte Männer sterben in ihren Stiefeln. Solche markigen Sprüche kann man gut klopfen, wenn man mit seinem Revolver auf wehrlose Blechdosen und Flaschen zielt. Echte Bösewichte schießen zurück – diese unangenehme Erfahrung mußte auch der junge Freddy Pharkas machen, der sich bis dato für den besten Pistolenstützen »westlich von Durango und nördlich von Abilene« gehalten hatte. Glück im Unglück: Sein erster ernsthafter Gegner begnügte sich großzügigergewisse damit, daß nur eines von Freddy's Ohren die Radieschen von unten belauscht. Der Schock eines abgeschossenen Körperteils wirkte jedoch nachhaltig; daher umgab sich Freddy fortan mit einem Schutzwall aus dicken Lehrbüchern und wurde Apotheker. Irgendwie zog der Pulverdampf ihn jedoch noch immer an; iügllich ließ sich Pharkas in einem kleinen Wildweststädtchen mit dem schönen Namen Coarsegold nieder, wo er noch echten Pioniergeist antreffen konnte. Ganz ohne Reiz war das Leben dort wirklich nicht. Besonders Penelope, die Lehrerin, konnte den harten Alltag vergessen machen... wäre Freddy nur



In diesem Labor werden die Arzneien zusammengebraut



Die Main Street von Coarsegold im Cinemascope-Format



THOMAS WERNER

Der Wilde Westen wurde bislang im Gegensatz zum Welt-raum kaum in Software-Form umgesetzt. Irgendwie ist man daher schon recht skeptisch, denn vielleicht gibt es ja auch einen guten Grund für die Western-Abstinenz der Spiele-entwickler. Überraschenderweise ist »Freddy Pharkas« von der Atmosphäre her sehr gut gelungen.

Ich bin normalerweise nicht leicht für jenen Abschnitt aus der nordamerikanischen Vergangenheit zu begeistern, aber diese witzig aufgelegte Parade kannte mich schon an den Bildschirm fesseln. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Graphiken, Charaktere und Gags entworfen. Die akustische Unternehmung trägt dazu nicht unwesentlich bei; aus einer Kirche dringt Orgel-

musik, schon von Ferne hört man das Klavier aus dem Saloon und eine Wetterfahne quiecht im Wind.

Unerfreulicherweise leidet auch »Freddy Pharkas« unter der alten Siere-Krankheit: entweder sind die Puzzles leicht zu durchschauen oder die Lösung ist müßig lagisch. Es gibt auch Stellen, an denen man bloß nicht einen pixelgroßen Gegenstand übersehen darf, ohne den man rettungslos verliert ist. Nach unverschämter sind jedoch einige technische Macken – oft kann man x-mal auf eine Person oder eine Stelle im Bild klicken, bevor man durch Zufall die millimeterebene aussteuert. Patition trifft. Solche Klempen sind einfach frustrierend und sollten wirklich nicht verkommen.



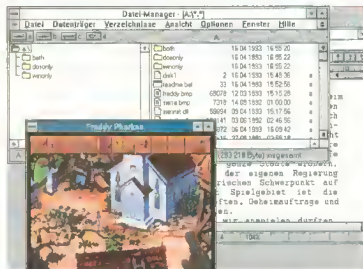
Das Reich von Freddy: seine Apotheke

nicht so schüchtern gewesen. Sicher würde er noch heute in stiller Anbetung vor sich hinschmachten, wenn es nicht zu jenen denkwürdigen Ereignissen im Jahre 1888 gekommen wäre, in deren Verlauf er endlich sein Leben in die richtigen Bahnen lenken konnte.

Der berühmte Al Lowe ist für diesen Wildwestspaß verantwortlich – sein Spitzname »Dirty Old Man« rührt daher, daß er bislang seine geheimsten Phantasien mit seinen Larry-Spielen auslebte. Einiges von dem zweideutigen Larry-Laff-Humor findet sich auch bei Freddy Pharkas wieder. Generell wurden vom Zuschnitt her sicher gerade auch die älteren Semester unter uns Computerspielern als Zielgruppe anvisiert. »Freddy Pharkas« ist eine verrückte Mischung aus Wildwestparodie und Apothekensimulation. Besonders zu Beginn dürfen Sie sich ausführlich mit der hohen Kunst der



Im Saloon tanzen Schafe zu »Mary hat ein kleines Lamm«



Freddy Pharkas läuft auch unter Windes, wird dann aber ein ganzes Stück langsamer

Pharmazie beschäftigen. Aus einem beiliegenden kleinen medizinischen Handbuch entnehmen Sie die Mischungsverhältnisse für jedes Rezept, um die Pülverchen und Mixturen nicht allzu ungesund für Ihre Kunden werden zu lassen. Im kleinen Laboratorium werden so aus den verschiedenen Substanzen Pillen und Tränke hergestellt – wobei Sie für die Dosierung auf die simulierte Waage und Meßbecher zurückgreifen müssen. Wie es sich gehört, wurde auch an einen Kocher gedacht sowie an einen Vorrat von Fläschchen für das fachgerechte Abfüllen Ihrer Kreationen. Medizinisches Know-how ist ausgesprochen wichtig für ein Städtchen wie Coarsegold, da der Doktor hier durch den ihn umgebenden Whiskeydunst quasi nur noch Ferndiagnosen stellen kann.

Irgendetwas scheint in Coarsegold jedoch nicht ganz zu stimmen. Nach und nach schließt ein Geschäft nach dem anderen – und das nicht etwa wegen der unbarmherzigen Rezession. Der örtliche Sheriff nimmt seine Pflichten beängstigt ernst und nutzt jeden Paragraphen, um die Main Street zum Zentrum einer Geisterstadt zu machen. Brandvorschriften werden beispielsweise derart gebeugt, daß selbst Freddy ein Verlust seiner Existenzgrundlage droht. Die Situation eskaliert schließlich, als mehrere

Katastrophen über den Ort hereinbrechen. So steht die Stadt kurz vor einem schleimigen Ende, als eine Herde wildgewordener Weinbergschnecken auf der Flucht vor sämtlichen Küchenchefs San Franciscos dem Ort zustrebt. In der allgemeinen Panik kann natürlich nur Freddy Pharkas



Auch als Held stirbt es sich einsam



IM WETTBEWERB

Ein Wildwest-Abenteuerspiel ist eigentlich eine recht einmalige Sache, doch was Humargehalt und spielerische Klasse betrifft, kann Freddy Pharkas der Adventure-Referenz Monkey Island II nicht das Wasser reichen. Space Quest V reizt das Zwerchfell ebenfalls mehr als die Cowboy-Story und ist minimal komplexer. Einsteiger werden mit Eca Quest II sicher gut bedient, das mit seinem Umwelt-Tauch nicht ganz so albern auftritt, jedoch nach immer sehr unterhaltsam ist. Etwas abgeschlagen ist der bis dato letzte und leicht lustlose Teil von Al Lawe's Larry-Serie.

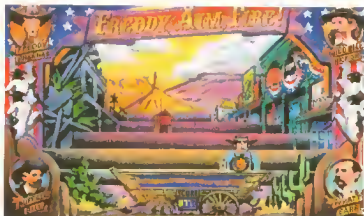
Monkey Island II	93
Space Quest V	77
FREDDY PHARKAS	68
Eca Quest II	65
Leisure Suit Larry V	62



Sie erhalten
auch Einblick
in ein
Wildwest-
Freudenhaus

kas die Weichtiere aufhalten.

In typischer Sierra-Manier werden sämtliche Aktionen über eine Handvoll Symbole gesteuert. Zum Aufnehmen oder Manipulieren von Gegenständen wählen Sie zunächst das entsprechende Symbol an und klicken anschließend auf den Gegenstand. Läuft Ihr Alter Ego über die Main Street, so wird beim Übergang in ein anderes Bild weich geschrollt. Ausgesprochen wichtig sind Gespräche – bei den oft recht ausführlichen Dialogen werden die Köpfe der gerade sprechenden Personen vergrößert dargestellt. Natürlich dürfen auch die Action-Sequenzen nicht fehlen. Bei Freddy Pharkas sind diese sehr liebevoll in das Programm integriert



Auf vorbeiziehende Pappbäsewichter wird in dieser Actionsequenz gezielt

worden, können mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden und sind mit etwas Übung und Glück rasch zu meistern. Unter anderem müssen Sie mehrmals Ihre Zielsicherheit mit einem Revolver erproben. Wer diese Geschicklichkeitstests nicht mag, der kann sie schlicht kurz und schmerzlos überspringen.

In den vier Akten des Wildwestdramas verändert sich die Szenerie nicht unerheblich. Sie können Coarsegold bei Nacht bestaunen oder einfach nur das Schicksal der ein-



Ein Vorschlag zur Kastendämpfung im Gesundheitswesen: Salch eine Zahnbehandlung gibt's beim Frisör auch ohne Krankenschein

zelen Bürger mitverfolgen. Auf der Hauptgeschäftsstraße herrscht meist ein geschäftiges Treiben und wenn Ihnen dort gerade kein Einwohner über den Weg läuft, dann ganz bestimmt ein Haustier. Deutlich merkt man, daß das Entwicklungsteam als Einstimmung in die Materie tatsächlich zahlreiche Westernfilme gesehen haben muß, denn viele gängige Klischees wurden in dem Spiel parodiert. Verpassen sollte man auf keinen Fall die Abspannsequenzen nach dem vermeintlichen Schlußbild. Also aufgepaßt und nicht zu früh das Programm verlassen – es lohnt sich! (tw)



Das Inventory zeigt Ihnen, was Sie gerade mit sich herumtragen



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

- | | | |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT | <input type="checkbox"/> 286 | <input type="checkbox"/> 386/486 |
| <input type="checkbox"/> EGA | <input type="checkbox"/> VGA | <input type="checkbox"/> Super VGA |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur | <input type="checkbox"/> Maus | <input type="checkbox"/> Joystick |

Spieltyp: Abenteuerspiel
Hersteller: Sierra
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: Hervorgehobene Buchstaben (Rezepte nachschlagen)

Anleitung: Englisch; befriedigend
Spieltext: Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)

Bedienung: Gut
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik: Gut
Sound: Gut

Freies RAM min.: 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Das Programm kann sowohl für DOS als auch für Windows installiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Wenn Sie bei einem Spiel absolut festhängen, muß es nicht immer an Ihnen liegen. Fehler bei der Programmierung machen so manches Programm einfach unlösbar.

In der letzten Ausgabe von PC Player untersuchten wir die Frage, warum manche Spiele auf so mancher Hardware sang- und klanglos abstürzen. Da gerade im Bereich Sound- und Grafikkarten täglich neue Produkte auf den Markt kommen, ist es kaum möglich zu allem kompatibel zu sein. Softwarehäuser müssen heutzutage einen riesigen Park von Dutzenden komplett ausgestatteter PCs betreiben, auf denen jedes Spiel ausgetestet wird. Diese Testphase nennt man auch den **Alpha-Test**: Ist das Spiel kompatibel zu DOS 6, VESA-Karte, Soundblaster 16 ASP und dem Festplattenverdoppler Stackter? Um dies herauszufinden, ist es erforderlich Hunderte von Konfigurationen auszuprobieren. Alpha-Tests werden gemacht, wenn das Produkt noch gar nicht fertig ist; um die Kompatibilität zu testen, muß ja das eigentliche Spiel noch nicht vollendet sein, Grafik- und Soundroutinen lassen sich auch ohne Spiellogik austesten.

Die zweite Testphase widmet sich dann dem eigentlichen Spiel. Beim **Beta-Test** versuchen möglichst viele Spieler das Programm entweder zum Abstürzen zu bringen, oder es in eine denkbar tückische Situation zu bugsieren. Die ungekrönten Meister des Beta-Tests waren die Entwickler von Infocom. Deren Beta-Tester meldeten sich immer mit Vorschlägen wie: »Es passiert nichts, wenn ich den Fußboden küssen will.«, weswegen die Programmierer witzige Antworten auf die abwegigsten Aktionen einbauten.

Aber ein Software-Haus kann nur begrenzt viele Beta-Tester an ein Programm setzen. Schon so manche Firma, die große Beta-Test-Programme startete, mußte mitansehen, wie ein Tester das Spiel »nur für seinen besten Freund« kopierte, der gab es wieder seinem »besten Freund«, und eine Woche später zog die Raubkopie ihre Kreise rund um den Globus. Letztes prominentes Opfer: »Ultima 7, Part 2, Serpent Isle«, welches Raubkopierer über drei Monate vor der Veröffentlichung in die Hände hielten – als Beta-Version, die noch stapelweise Bugs intus hatte.

In eingeschworenen, kleinen Beta-Test-Gruppen der Softwarehäuser versucht man also, alle logischen Fehler aus den Programmen zu eliminieren. Denn bei der komplexen Software von heute ist es pure Theorie, fehlerfrei zu arbeiten. Denken Sie nur an ein vielschichtiges Rollenspiel: Ohne es auszuprobieren kann der Programmierer niemals behaupten, daß alle Monster so reagieren wie gewünscht. Das Programm kann ausgedrückt die Dicke eines Telefonbuchs haben, und irgendwo steckt immer ein logischer Fehler in den tausenden von Zeilen. Und solch ein Fehler kann auch dem gewieftesten Beta-Tester entgehen.

WIESO GEHT ES HIER NICHT WEITER?

BIG REPORT

TEIL 2

Ultima Underworld II

Den Programmierern des zweiten Teils von Ultima Underworld sind beispielsweise ein paar logische Schnitzer unterlaufen. Am bekanntesten ist der »Moonstone«-Bug, mit dem man sich das Spiel wesentlich vereinfachen kann. Der Fehler basiert darauf, daß man einen Gegenstand in die Hand nehmen kann und sich dann so schlafen legt. Später im Spiel gibt es eine Traumsequenz. In der Traumsequenz ist es möglich, nun einen Stein an einer Stelle abzulegen (da man ihn immer noch in der Hand hat), die eigentlich erst noch erreicht werden muß. Dieser gemeine Trick kann allerdings an anderer Stelle zu einem Absturz führen, weil einige Parameter im Programm durcheinander gebracht werden. Hier bewiesen die Programmierer Sinn für den Kunden: Im Update wurde die entsprechende Stelle so umprogrammiert, daß man weiterhin mit dem Moonstone mogeln kann, aber dabei keinen Absturz mehr fürchten muß.

Ein anderer Bug hat schon so manchen Spieler fast in den Wahnsinn getrieben, wie nicht zuletzt zahlreiche Briefe an unsere Redaktion zeigen. Die Situation ist wie folgt: Der Avatar steht im Schloß, das Personal streikt, Lord British tut nichts und Nystul mag auch nicht so recht. Das Spiel scheint nicht weiterzugehen. Tatsächlich hängt man hier in einer fatalen Endlosschleife, verursacht durch einen Bug im Programm.

Denn wenn man Lord British mehrfach hintereinander darauf anspricht, daß das Personal streikt, ohne vorher den Raum zu verlassen, kommt der Herrscher nie zu einer Entscheidung. Er wartet jetzt auf ein Ereignis, daß nie mehr passieren wird, weil es schon geschehen ist. Wer in dieser Situation festhängt,

kann zum Glück mit dem aktuellen Update von Origin seine alten Spielstände weiterbenutzen. Die Programmierer zwingen Lord British einfach zu einem schnelleren Entschluß.



Lord British denkt noch nach: Wenn Sie bei Underworld II in einer Endlosschleife hängen, ist es Zeit für einen Update

Wer mit einem Charaktereditor an seinem Avatar herumgemogelt hat, wird ebenfalls in das eine oder andere Problem laufen. Dies sind Bugs, die in der Testphase bei fairem Spielen nicht auftreten können. Daß sich die Programmierer trotzdem darum bemühen, ist nicht selbstverständlich. Da wäre zum Beispiel die Schwierigkeit, daß mit einem Super-Avatar manche Charaktere einfach getötet werden können um sich einen Gegenstand zu nehmen, statt mit dem Charakter zu handeln und ihn sich geben zu lassen. Trotz des Gegenstands geht es im Spiel aber nicht weiter, da das Programm immer noch darauf wartet, daß Sie das Objekt auf reguläre Art und Weise kriegen (was jetzt natürlich nicht mehr geht).

Bis auf die beiden ersten Bugs ist Ultima Underworld II für ein Programm solcher Komplexität aber erstaunlich stabil. Wer auf eines der beiden ersten Probleme stößt, braucht den Update, den es beispielsweise bei Electronic Arts in England gibt.

Microprose

Soll man es als gutes oder schlechtes Zeichen auslegen, daß es zu praktisch jedem Microprose-Produkt einen Update-Patch gibt? Diese Fabrikanne sind sicher nicht wesentlich fehlerbehafteter als

jene anderer Hersteller; bei Microprose USA kümmert man sich aber auch um kleinere Fehler und bringt Update um Update heraus. Natürlich gibt es echte schwarze Punkte in der Microprose-Geschichte, wie das Rollenspiel »Darklands«, dessen erste Fassung kaum durchzuspielen war. Inzwischen ist Dark-

Sie am hesten die Advisors ab. Die geben sowieso nicht die allerbesten Ratschläge«. Eine echte, vollkommen fehlerfreie Version Fünf ist also wohl nicht zu erwarten.

Der erste Update, der in Europa an alle registrierten Kunden ging, war die Modem-kompatible Version »1.05« von »Microprose Formula One Grand Prix«. In der ursprünglichen Version des Programms gab es keinen Zwei-Spieler-Modus an zwei Rechnern; die neue Auflage mit diesem spielerisch sehr wertvollen Feature gibt es, wenn man die Postkarte aus der Packung an Microprose schickt.

Die Beschreibung des jüngsten Updates von »F-15 Strike Eagle III« liest sich ebenfalls sehr verlockend. F-15 III braucht jetzt etwas weniger Speicher, läuft schneller und stürzt auf bestimmten Rechnern nicht mehr ab.

Flüchtigkeits-Fehler

Wenn man es eilig hat, passieren die dümmsten Fehler. So wurden beispiels-

weise die ersten Disketten von »Legends of Valour« mit einer Grafik-Datei ausgeliefert, die falsch vom Amiga konvertiert wurde. Die Datei läßt sich problemlos mit Malprogrammen laden, allerdings nicht vom Hauptprogramm. Ein anderer Flüchtigkeitsfehler passierte den Programmierern von »The 7th Guests«, die immer einen VESA-Treiber im RAM finden wollten. War der VESA-Treiber jedoch von vorne herein im ROM der Grafikkarte gespeichert (was bei neuen Karten immer häufiger vorkommt), gibt es einen satten Absturz. Das Problem war so offensichtlich, daß die Programmierer gerade mal eine Woche brauchten, um eine neue Version fertigzustellen.

LucasArts hat sein IMuse-System immer noch nicht im Griff. Weiterhin beschweren sich Benutzer über Soundprobleme bei X-Wing. Die von Lucasfilm angebotenen Lösungen (je nach Problem: QEMM ausschalten, auf Digi-Sounds verzichten oder Harddisk-Controller austauschen) klingen verwegene, wenn man davon ausgeht, daß andere Spiele auf den Computern fehlerfrei tönen, auf denen nur X-Wing solche Probleme hat.

Als »Fehler« kann man es guten Gewissens nicht bezeichnen, wenn bei »Buzz Aldrins Race into Space« ein Spielelement, das im Handbuch beschrieben wurde, nicht mehr vorhanden ist. Ein beiliegender Zettel berichtet von »technischen Schwierigkeiten«, sprich, die Programmierer kriegen die entsprechende Funktion nicht fehlerfrei hin. Um die Auslieferung

ADDENDUM

Due to unforeseen circumstances the Space Rescue Missions could not be included in the first version of Buzz Aldrin's Race into Space. We hope this does not spoil your enjoyment of the game.

Ans unbekannten Gründen befinden sich die Space Rescue Missionen nicht in der ersten Version von Buzz Aldrin's Race into Space. Wir hoffen, dies wird Ihnen nicht stören und hoffen, daß dies Ihre Freude an diesem Spiel nicht beeinträchtigt.

A cause de circonstances imprévues les »Space Rescue Missions« (Missions de Secours dans l'espace) ne peuvent pas être incluses dans la version finale de Buzz Aldrin's Race into Space. Nous espérons que cela ne vous empêchera pas de vous amuser avec ce jeu.

Per cause imprevista non è stato possibile includere le »Space Rescue Missions« (Missioni di Salvataggio nello Spazio) nella versione finale di Buzz Aldrin's Race into Space, speriamo che ciò non rovinerà il vostro divertimento.

YSA/DOCK

Auch eine Methode: Bei Buzz Aldrins wurde der Programmfehler komplett rausgeschmissen, samt dem dazugehörigen Spielelement



Das Menü ist Ihnen neu? Den Zwei-Spieler-Modus von »Formula One Grand Prix« kriegen Sie nur mit Hilfe des neuesten Update

sion zu haben, die endlich voll zufriedenstellend läuft. Auf dem Weg dorthin wurden spielerische Mängel beseitigt, Abstürze entfernt und sogar einige neue Grafiken eingebaut. Die Hubschrauber-Simulation »Gunship 2000« ging durch insgesamt sechs Versionen, in denen auch neue Spielfeatures dazukamen. Die Missions-Diskette »Islands & Ice« brauchte dann drei weitere Updates, bis sie zur vollen Zufriedenheit aller Kunden lief.

Sid Meier's Meisterwerk »Civilization« ist zur Zeit in Version »Beta 5« zu haben. Neben dem Einbau eines wesentlich stärkeren Computergegners sind auch viele Fehler beseitigt worden; einer ist aber immer noch drin: Die »Advisors« stürzen trotzdem noch von Zeit zu Zeit ab. Original-Kommentar von Microprose: »Schalten

ADRESSEN FÜR UPDATES

Registrierte Kunden (sie haben doch sicher brav die Registrierungs-Postkarte eingeschickt, oder?) können bei folgenden Adressen die neuesten Updates der Spiele dieses Herstellers erhalten:

■ Microprose: Microprose Limited, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glas, GL8 8LD GB, England

■ Electronic Arts, Origin: Electronic Arts, Langley Business Centre, 11/49 Station Road, Langley, Nr. Slough, SL3 3YN, England

■ LucasArts, New World Computing, BSN, Navalagio: Saffgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2

ung nicht zu verzögern, wurde der Störenfried kurzerhand ausgebaut – auch eine Methode.

Patch mich

Die meisten Updates gibt es als sogenannte Patches. Ein Patch enthält nur die Änderungen von einer zur nächsten Version. Wenn beispielsweise im Programm von Strike Commander ein Fehler auftaucht, brauchen Sie nicht die ganzen 42 MByte auszuwechseln, sondern nur jene Datei, die mit dem Fehler behaftet war. Das Wort Patch (ausgesprochen Patsch) kommt übrigens aus dem Englischen und bedeutet so viel wie »Flicken« – eine treffende Umschreibung für die Korrektur eines Fehlers.

Da solche Patches in der Regel nur einige hundert Kilobytes umfassen, werden sie nicht nur von den Herstellern auf Diskette verschickt, sondern auch in Mailboxen angeboten. Das weltumspannende Mailbox-System »Compuserve« hat beispielsweise spezielle Foren, in denen Techniker von Origin, Microprose, LucasArts, Sierra, Access und vielen anderen Firmen, Fragen beantworten und die neuesten Patches zum Download anbieten. Die Patches sind im allgemeinen Public Domain, dürfen also beliebig weitergegeben werden, denn mit dem Patch alleine kann man das Spiel natürlich nicht spielen. (bs)

DIE AKTUELLESTEN VERSIONEN

In den meisten Spielen ist eine Versions-Nummer eingebaut, die Sie aufrufen können, um zu überprüfen, welche Version Sie besitzen und ob Sie einen Update benötigen. Im folgenden finden Sie zu einigen Spielen, die häufige Updates erfahren haben, die aktuelle Versions-Nummer. Sollten Sie eine frühere Version haben und Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich an den Hersteller, um einen Update zu erhalten. Wie Sie die Versions-Nummer Ihres Spiels erfahren und wo Sie den Hersteller erreichen, finden Sie bitte in Ihrem Handbuch nach. Auch diese Liste wird jeden Monat »geupdate«; zur Zeit ist sie auf dem Stand von Anfang Mai 93.

A-TRAIN	1.02
ACES OF THE PACIFIC	V 1.2
3-17 FIGHTING FORT.	V2
CIVILIZATION	V05Beta
COMMAND N.Q.	V 1.97
DARKLANDS	VD7
EMPIRE DELUXE	3.1
F-15 III	V3.03
F117 STEALTH FIGHTER	V04
FALCON 3.D	V 3.01A
FORMULA ONE GRAND PRIX	1.05
GRAND PRIX UNLIMITED	1.4
GS 2000: ISLAND & ICE	V085
GUNSNIIP 2000	VD6
NARPOON	1.32
JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION	1.5
LINKS (normal)	V 1.54
LINKS 386 PRO	V 1.10
REX NEBULAR	8.49
SIMLIFE	V 1.0c
SPACE QUEST V	1.03
TASK FORCE 1944	411x11
ULTIMA 7 - BLACK GATE	3.4
ULTIMA UNDERWORLD II (Datum)	11-02-93

Toysoft



FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG

★ **10 JAHRE** ★

SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT

★ **HINGEHEN UND STAUNEN!** ★

★ **SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN** ★

Eye of Beholder 3 **Freddy Pharkas**
engl.

84.90 79.90

A-Train Const. ** 49.90 Access over Europe * 89.90 Airbus 320 USA ** 109.90 Airbus 320 Europa ** 79.90 Alone in the Dark dt. 99.90 Battle Isle Data 2** 54.90 Body Blow * 69.90 Burning St. Data 1+2ja 39.90 Buzz Aldrin ** 99.90 Comanche Data ** 54.90 Day o. Tantara dt * 99.90 Dune 2 ** 69.90 Doglight ** 99.90 Eco Quest 2 79.90 Eishockey Men. dt. 89.90 Empire Deluxe 89.90 Eye of Beholder 3 dt. 94.90 Fallen Empire ** 99.90 Florda o. Glory * 99.90 Flashback ** 89.90 Jonathan dt. 94.90 Legacy ** 104.90 Might & Magic 5 * 89.90 Patrol * 99.90 Pinball Drama * 79.90 Pirates Gold dt * 89.90 Pogo Star * 89.90 Rego to Richee dt * 89.90 Reich f. Skies ** 89.90 Shadow o. Comet dt. 89.90 Space Nuke ** 79.90 Streetfighter 2 * 74.90 Strike Commander ** 99.90 Strike C. Speech ** 44.90 Syndicate dt. 89.90 Tornado ** 84.90 Unleash the Beast dt. * 84.90 V for Victory 1 79.90 V for Victory 2 79.90 V for Victory 3 * 89.90 War in the Gulf ** 69.90 Whales Voyage ** 79.90 Where in Space is Carmen Sandiego 84.90 X-Wing * 79.90 X-Wing Data ** 54.90 Xenobots ** 84.90	GOTTESWEG 159 50939 KÖLN 41 0221 42556 MATTHIASSTR.24 50676 KÖLN 1 0221 239-26 MÜNSTERSTR. 18 53111 BONN 1 0228 659726 PEMPELFORTER 47 40211 O'DORF 1 0211 36444 FAHRGASSE 87 60311 F'FURT 1 069 280170 AB 5 SOMMER IN AACHEN AB SOMMER IN ESSEN AB 5 SOMMER IN SIEGBURG	SONDERANGEBOT 3.5: 5 Strategie Games ** 34.90 880 Attack Sub 34.90 Air Commander ** 49.90 Abend. Places dt. 29.90 Barre o. Cosmic F. dt. 29.90 Cadaver ** 29.90 Cheesemaster 2100 44.90 Dragonair Lair 3 49.90 Dune dt. 29.90 F 19 ** 39.90 Future Wars dt. 29.90 Humans 39.90 Indy 3 EGA dt. 39.90 Ishtar dt. 29.90 Lure o. Temptress dt. 34.90 M.U.D. dt. 39.90 M1 Tank Platoon ** 34.90 Marble Wars. engl. 29.90 Mauspit Island dt. 19.90 Master Magic 4 dt. 29.90 Planes (Bootskiss) ** 29.90 Plan 9 dt. 34.90 Prince o. Persia 29.90 Prophecy o. Shadow 29.90 Realms dt. 19.90 Shuttle 29.90 Tesla's 2 Coil. 29.90 Thunderhawk ** 29.90 Ultima 6 34.90 Warcraft engl. 29.90 Wing Commander 49.90 5.2c ** 59.90 8 17 ** 59.90 8.A.T. dt. 59.90 Curses o. Entzheim dt. 49.90 Prophecy o. Shadow 29.90 Speedball 2 ** 19.90 Storm Master dt. 29.90 Ultimate Trio 1-3 39.90 Wizardry 7 49.90
--	---	--

Mehr Angebote findet
in unserem Katalog
oder rufst dich mal an
0221/4301047-49

Prince of Persia 2

79.90

Sensible Soccer

**

69.90

Über 1000 super Titel-genielen Beschreibungen findet ihr in

unserem Katalog

KOSTENLOS

DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH? DU WÖNST IN KÖLN, BONN, D'DORF ODER F'FURT? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN.

WAS...DU WILLST DEIN PROGRAMM IN 1 Std.??

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES ODER EIN KURIERDIENST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH, BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFAHST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:

Dürerstr. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : 10 DM-ab 140 DM : 12 DM-ab 140 DM : 14 DM-ab 140 DM : 16 DM-ab 140 DM : 18 DM-ab 140 DM : 20 DM-ab 140 DM : 22 DM-ab 140 DM : 24 DM-ab 140 DM : 26 DM-ab 140 DM : 28 DM-ab 140 DM : 30 DM-ab 140 DM : 32 DM-ab 140 DM : 34 DM-ab 140 DM : 36 DM-ab 140 DM : 38 DM-ab 140 DM : 40 DM-ab 140 DM : 42 DM-ab 140 DM : 44 DM-ab 140 DM : 46 DM-ab 140 DM : 48 DM-ab 140 DM : 50 DM-ab 140 DM : 52 DM-ab 140 DM : 54 DM-ab 140 DM : 56 DM-ab 140 DM : 58 DM-ab 140 DM : 60 DM-ab 140 DM : 62 DM-ab 140 DM : 64 DM-ab 140 DM : 66 DM-ab 140 DM : 68 DM-ab 140 DM : 70 DM-ab 140 DM : 72 DM-ab 140 DM : 74 DM-ab 140 DM : 76 DM-ab 140 DM : 78 DM-ab 140 DM : 80 DM-ab 140 DM : 82 DM-ab 140 DM : 84 DM-ab 140 DM : 86 DM-ab 140 DM : 88 DM-ab 140 DM : 90 DM-ab 140 DM : 92 DM-ab 140 DM : 94 DM-ab 140 DM : 96 DM-ab 140 DM : 98 DM-ab 140 DM : 100 DM-ab 140 DM : 102 DM-ab 140 DM : 104 DM-ab 140 DM : 106 DM-ab 140 DM : 108 DM-ab 140 DM : 110 DM-ab 140 DM : 112 DM-ab 140 DM : 114 DM-ab 140 DM : 116 DM-ab 140 DM : 118 DM-ab 140 DM : 120 DM-ab 140 DM : 122 DM-ab 140 DM : 124 DM-ab 140 DM : 126 DM-ab 140 DM : 128 DM-ab 140 DM : 130 DM-ab 140 DM : 132 DM-ab 140 DM : 134 DM-ab 140 DM : 136 DM-ab 140 DM : 138 DM-ab 140 DM : 140 DM-ab 140 DM : 142 DM-ab 140 DM : 144 DM-ab 140 DM : 146 DM-ab 140 DM : 148 DM-ab 140 DM : 150 DM-ab 140 DM : 152 DM-ab 140 DM : 154 DM-ab 140 DM : 156 DM-ab 140 DM : 158 DM-ab 140 DM : 160 DM-ab 140 DM : 162 DM-ab 140 DM : 164 DM-ab 140 DM : 166 DM-ab 140 DM : 168 DM-ab 140 DM : 170 DM-ab 140 DM : 172 DM-ab 140 DM : 174 DM-ab 140 DM : 176 DM-ab 140 DM : 178 DM-ab 140 DM : 180 DM-ab 140 DM : 182 DM-ab 140 DM : 184 DM-ab 140 DM : 186 DM-ab 140 DM : 188 DM-ab 140 DM : 190 DM-ab 140 DM : 192 DM-ab 140 DM : 194 DM-ab 140 DM : 196 DM-ab 140 DM : 198 DM-ab 140 DM : 200 DM-ab 140 DM : 202 DM-ab 140 DM : 204 DM-ab 140 DM : 206 DM-ab 140 DM : 208 DM-ab 140 DM : 210 DM-ab 140 DM : 212 DM-ab 140 DM : 214 DM-ab 140 DM : 216 DM-ab 140 DM : 218 DM-ab 140 DM : 220 DM-ab 140 DM : 222 DM-ab 140 DM : 224 DM-ab 140 DM : 226 DM-ab 140 DM : 228 DM-ab 140 DM : 230 DM-ab 140 DM : 232 DM-ab 140 DM : 234 DM-ab 140 DM : 236 DM-ab 140 DM : 238 DM-ab 140 DM : 240 DM-ab 140 DM : 242 DM-ab 140 DM : 244 DM-ab 140 DM : 246 DM-ab 140 DM : 248 DM-ab 140 DM : 250 DM-ab 140 DM : 252 DM-ab 140 DM : 254 DM-ab 140 DM : 256 DM-ab 140 DM : 258 DM-ab 140 DM : 260 DM-ab 140 DM : 262 DM-ab 140 DM : 264 DM-ab 140 DM : 266 DM-ab 140 DM : 268 DM-ab 140 DM : 270 DM-ab 140 DM : 272 DM-ab 140 DM : 274 DM-ab 140 DM : 276 DM-ab 140 DM : 278 DM-ab 140 DM : 280 DM-ab 140 DM : 282 DM-ab 140 DM : 284 DM-ab 140 DM : 286 DM-ab 140 DM : 288 DM-ab 140 DM : 290 DM-ab 140 DM : 292 DM-ab 140 DM : 294 DM-ab 140 DM : 296 DM-ab 140 DM : 298 DM-ab 140 DM : 300 DM-ab 140 DM : 302 DM-ab 140 DM : 304 DM-ab 140 DM : 306 DM-ab 140 DM : 308 DM-ab 140 DM : 310 DM-ab 140 DM : 312 DM-ab 140 DM : 314 DM-ab 140 DM : 316 DM-ab 140 DM : 318 DM-ab 140 DM : 320 DM-ab 140 DM : 322 DM-ab 140 DM : 324 DM-ab 140 DM : 326 DM-ab 140 DM : 328 DM-ab 140 DM : 330 DM-ab 140 DM : 332 DM-ab 140 DM : 334 DM-ab 140 DM : 336 DM-ab 140 DM : 338 DM-ab 140 DM : 340 DM-ab 140 DM : 342 DM-ab 140 DM : 344 DM-ab 140 DM : 346 DM-ab 140 DM : 348 DM-ab 140 DM : 350 DM-ab 140 DM : 352 DM-ab 140 DM : 354 DM-ab 140 DM : 356 DM-ab 140 DM : 358 DM-ab 140 DM : 360 DM-ab 140 DM : 362 DM-ab 140 DM : 364 DM-ab 140 DM : 366 DM-ab 140 DM : 368 DM-ab 140 DM : 370 DM-ab 140 DM : 372 DM-ab 140 DM : 374 DM-ab 140 DM : 376 DM-ab 140 DM : 378 DM-ab 140 DM : 380 DM-ab 140 DM : 382 DM-ab 140 DM : 384 DM-ab 140 DM : 386 DM-ab 140 DM : 388 DM-ab 140 DM : 390 DM-ab 140 DM : 392 DM-ab 140 DM : 394 DM-ab 140 DM : 396 DM-ab 140 DM : 398 DM-ab 140 DM : 400 DM-ab 140 DM : 402 DM-ab 140 DM : 404 DM-ab 140 DM : 406 DM-ab 140 DM : 408 DM-ab 140 DM : 410 DM-ab 140 DM : 412 DM-ab 140 DM : 414 DM-ab 140 DM : 416 DM-ab 140 DM : 418 DM-ab 140 DM : 420 DM-ab 140 DM : 422 DM-ab 140 DM : 424 DM-ab 140 DM : 426 DM-ab 140 DM : 428 DM-ab 140 DM : 430 DM-ab 140 DM : 432 DM-ab 140 DM : 434 DM-ab 140 DM : 436 DM-ab 140 DM : 438 DM-ab 140 DM : 440 DM-ab 140 DM : 442 DM-ab 140 DM : 444 DM-ab 140 DM : 446 DM-ab 140 DM : 448 DM-ab 140 DM : 450 DM-ab 140 DM : 452 DM-ab 140 DM : 454 DM-ab 140 DM : 456 DM-ab 140 DM : 458 DM-ab 140 DM : 460 DM-ab 140 DM : 462 DM-ab 140 DM : 464 DM-ab 140 DM : 466 DM-ab 140 DM : 468 DM-ab 140 DM : 470 DM-ab 140 DM : 472 DM-ab 140 DM : 474 DM-ab 140 DM : 476 DM-ab 140 DM : 478 DM-ab 140 DM : 480 DM-ab 140 DM : 482 DM-ab 140 DM : 484 DM-ab 140 DM : 486 DM-ab 140 DM : 488 DM-ab 140 DM : 490 DM-ab 140 DM : 492 DM-ab 140 DM : 494 DM-ab 140 DM : 496 DM-ab 140 DM : 498 DM-ab 140 DM : 500 DM-ab 140 DM : 502 DM-ab 140 DM : 504 DM-ab 140 DM : 506 DM-ab 140 DM : 508 DM-ab 140 DM : 510 DM-ab 140 DM : 512 DM-ab 140 DM : 514 DM-ab 140 DM : 516 DM-ab 140 DM : 518 DM-ab 140 DM : 520 DM-ab 140 DM : 522 DM-ab 140 DM : 524 DM-ab 140 DM : 526 DM-ab 140 DM : 528 DM-ab 140 DM : 530 DM-ab 140 DM : 532 DM-ab 140 DM : 534 DM-ab 140 DM : 536 DM-ab 140 DM : 538 DM-ab 140 DM : 540 DM-ab 140 DM : 542 DM-ab 140 DM : 544 DM-ab 140 DM : 546 DM-ab 140 DM : 548 DM-ab 140 DM : 550 DM-ab 140 DM : 552 DM-ab 140 DM : 554 DM-ab 140 DM : 556 DM-ab 140 DM : 558 DM-ab 140 DM : 560 DM-ab 140 DM : 562 DM-ab 140 DM : 564 DM-ab 140 DM : 566 DM-ab 140 DM : 568 DM-ab 140 DM : 570 DM-ab 140 DM : 572 DM-ab 140 DM : 574 DM-ab 140 DM : 576 DM-ab 140 DM : 578 DM-ab 140 DM : 580 DM-ab 140 DM : 582 DM-ab 140 DM : 584 DM-ab 140 DM : 586 DM-ab 140 DM : 588 DM-ab 140 DM : 590 DM-ab 140 DM : 592 DM-ab 140 DM : 594 DM-ab 140 DM : 596 DM-ab 140 DM : 598 DM-ab 140 DM : 600 DM-ab 140 DM : 602 DM-ab 140 DM : 604 DM-ab 140 DM : 606 DM-ab 140 DM : 608 DM-ab 140 DM : 610 DM-ab 140 DM : 612 DM-ab 140 DM : 614 DM-ab 140 DM : 616 DM-ab 140 DM : 618 DM-ab 140 DM : 620 DM-ab 140 DM : 622 DM-ab 140 DM : 624 DM-ab 140 DM : 626 DM-ab 140 DM : 628 DM-ab 140 DM : 630 DM-ab 140 DM : 632 DM-ab 140 DM : 634 DM-ab 140 DM : 636 DM-ab 140 DM : 638 DM-ab 140 DM : 640 DM-ab 140 DM : 642 DM-ab 140 DM : 644 DM-ab 140 DM : 646 DM-ab 140 DM : 648 DM-ab 140 DM : 650 DM-ab 140 DM : 652 DM-ab 140 DM : 654 DM-ab 140 DM : 656 DM-ab 140 DM : 658 DM-ab 140 DM : 660 DM-ab 140 DM : 662 DM-ab 140 DM : 664 DM-ab 140 DM : 666 DM-ab 140 DM : 668 DM-ab 140 DM : 670 DM-ab 140 DM : 672 DM-ab 140 DM : 674 DM-ab 140 DM : 676 DM-ab 140 DM : 678 DM-ab 140 DM : 680 DM-ab 140 DM : 682 DM-ab 140 DM : 684 DM-ab 140 DM : 686 DM-ab 140 DM : 688 DM-ab 140 DM : 690 DM-ab 140 DM : 692 DM-ab 140 DM : 694 DM-ab 140 DM : 696 DM-ab 140 DM : 698 DM-ab 140 DM : 700 DM-ab 140 DM : 702 DM-ab 140 DM : 704 DM-ab 140 DM : 706 DM-ab 140 DM : 708 DM-ab 140 DM : 710 DM-ab 140 DM : 712 DM-ab 140 DM : 714 DM-ab 140 DM : 716 DM-ab 140 DM : 718 DM-ab 140 DM : 720 DM-ab 140 DM : 722 DM-ab 140 DM : 724 DM-ab 140 DM : 726 DM-ab 140 DM : 728 DM-ab 140 DM : 730 DM-ab 140 DM : 732 DM-ab 140 DM : 734 DM-ab 140 DM : 736 DM-ab 140 DM : 738 DM-ab 140 DM : 740 DM-ab 140 DM : 742 DM-ab 140 DM : 744 DM-ab 140 DM : 746 DM-ab 140 DM : 748 DM-ab 140 DM : 750 DM-ab 140 DM : 752 DM-ab 140 DM : 754 DM-ab 140 DM : 756 DM-ab 140 DM : 758 DM-ab 140 DM : 760 DM-ab 140 DM : 762 DM-ab 140 DM : 764 DM-ab 140 DM : 766 DM-ab 140 DM : 768 DM-ab 140 DM : 770 DM-ab 140 DM : 772 DM-ab 140 DM : 774 DM-ab 140 DM : 776 DM-ab 140 DM : 778 DM-ab 140 DM : 780 DM-ab 140 DM : 782 DM-ab 140 DM : 784 DM-ab 140 DM : 786 DM-ab 140 DM : 788 DM-ab 140 DM : 790 DM-ab 140 DM : 792 DM-ab 140 DM : 794 DM-ab 140 DM : 796 DM-ab 140 DM : 798 DM-ab 140 DM : 800 DM-ab 140 DM : 802 DM-ab 140 DM : 804 DM-ab 140 DM : 806 DM-ab 140 DM : 808 DM-ab 140 DM : 810 DM-ab 140 DM : 812 DM-ab 140 DM : 814 DM-ab 140 DM : 816 DM-ab 140 DM : 818 DM-ab 140 DM : 820 DM-ab 140 DM : 822 DM-ab 140 DM : 824 DM-ab 140 DM : 826 DM-ab 140 DM : 828 DM-ab 140 DM : 830 DM-ab 140 DM : 832 DM-ab 140 DM : 834 DM-ab 140 DM : 836 DM-ab 140 DM : 838 DM-ab 140 DM : 840 DM-ab 140 DM : 842 DM-ab 140 DM : 844 DM-ab 140 DM : 846 DM-ab 140 DM : 848 DM-ab 140 DM : 850 DM-ab 140 DM : 852 DM-ab 140 DM : 854 DM-ab 140 DM : 856 DM-ab 140 DM : 858 DM-ab 140 DM : 860 DM-ab 140 DM : 862 DM-ab 140 DM : 864 DM-ab 140 DM : 866 DM-ab 140 DM : 868 DM-ab 140 DM : 870 DM-ab 140 DM : 872 DM-ab 140 DM : 874 DM-ab 140 DM : 876 DM-ab 140 DM : 878 DM-ab 140 DM : 880 DM-ab 140 DM : 882 DM-ab 140 DM : 884 DM-ab 140 DM : 886 DM-ab 140 DM : 888 DM-ab 140 DM : 890 DM-ab 140 DM : 892 DM-ab 140 DM : 894 DM-ab 140 DM : 896 DM-ab 140 DM : 898 DM-ab 140 DM : 900 DM-ab 140 DM : 902 DM-ab 140 DM : 904 DM-ab 140 DM : 906 DM-ab 140 DM : 908 DM-ab 140 DM : 910 DM-ab 140 DM : 912 DM-ab 140 DM : 914 DM-ab 140 DM : 916 DM-ab 140 DM : 918 DM-ab 140 DM : 920 DM-ab 140 DM : 922 DM-ab 140 DM : 924 DM-ab 140 DM : 926 DM-ab 140 DM : 928 DM-ab 140 DM : 930 DM-ab 140 DM : 932 DM-ab 140 DM : 934 DM-ab 140 DM : 936 DM-ab 140 DM : 938 DM-ab 140 DM : 940 DM-ab 140 DM : 942 DM-ab 140 DM : 944 DM-ab 140 DM : 946 DM-ab 140 DM : 948 DM-ab 140 DM : 950 DM-ab 140 DM : 952 DM-ab 140 DM : 954 DM-ab 140 DM : 956 DM-ab 140 DM : 958 DM-ab 140 DM : 960 DM-ab 140 DM : 962 DM-ab 140 DM : 964 DM-ab 140 DM : 966 DM-ab 140 DM : 968 DM-ab 140 DM : 970 DM-ab 140 DM : 972 DM-ab 140 DM : 974 DM-ab 140 DM : 976 DM-ab 140 DM : 978 DM-ab 140 DM : 980 DM-ab 140 DM : 982 DM-ab 140 DM : 984 DM-ab 140 DM : 986 DM-ab 140 DM : 988 DM-ab 140 DM : 990 DM-ab 140 DM : 992 DM-ab 140 DM : 994 DM-ab 140 DM : 996 DM-ab 140 DM : 998 DM-ab 140 DM : 1000 DM-ab 140 DM : 1002 DM-ab 140 DM : 1004 DM-ab 140 DM : 1006 DM-ab 140 DM : 1008 DM-ab 140 DM : 1010 DM-ab 140 DM : 1012 DM-ab 140 DM : 1014 DM-ab 140 DM : 1016 DM-ab 140 DM : 1018 DM-ab 140 DM : 1020 DM-ab 140 DM : 1022 DM-ab 140 DM : 1024 DM-ab 140 DM : 1026 DM-ab 140 DM : 1028 DM-ab 140 DM : 1030 DM-ab 140 DM : 1032 DM-ab 140 DM : 1034 DM-ab 140 DM : 1036 DM-ab 140 DM : 1038 DM-ab 140 DM : 1040 DM-ab 140 DM : 1042 DM-ab 140 DM : 1044 DM-ab 140 DM : 1046 DM-ab 140 DM : 1048 DM-ab 140 DM : 1050 DM-ab 140 DM : 1052 DM-ab 140 DM : 1054 DM-ab 140 DM : 1056 DM-ab 140 DM : 1058 DM-ab 140 DM : 1060 DM-ab 140 DM : 1062 DM-ab 140 DM : 1064 DM-ab 140 DM : 1066 DM-ab 140 DM : 1068 DM-ab 140 DM : 1070 DM-ab 140 DM : 1072 DM-ab 140 DM : 1074 DM-ab 140 DM : 1076 DM-ab 140 DM : 1078 DM-ab 140 DM : 1080 DM-ab 140 DM : 1082 DM-ab 140 DM : 1084 DM-ab 140 DM : 1086 DM-ab 140 DM : 1088 DM-ab 140 DM : 1090 DM-ab 140 DM : 1092 DM-ab 140 DM : 1094 DM-ab 140 DM : 1096 DM-ab 140 DM : 1098 DM-ab 140 DM : 1100 DM-ab 140 DM : 1102 DM-ab 140 DM : 1104 DM-ab 140 DM : 1106 DM-ab 140 DM : 1108 DM-ab 140 DM : 1110 DM-ab 140 DM : 1112 DM-ab 140 DM : 1114 DM-ab 140 DM : 1116 DM-ab 140 DM : 1118 DM-ab 140 DM : 1120 DM-ab 140 DM : 1122 DM-ab 140 DM : 1124 DM-ab 140 DM : 1126 DM-ab 140 DM : 1128 DM-ab 140 DM : 1130 DM-ab 140 DM : 1132 DM-ab 140 DM : 1134 DM-ab 140 DM : 1136 DM-ab 140 DM : 1138 DM-ab 140 DM : 1140 DM-ab 140 DM : 1142 DM-ab 140 DM : 1144 DM-ab 140 DM : 1146 DM-ab 140 DM : 1148 DM-ab 140 DM : 1150 DM-ab 140 DM : 1152 DM-ab 140 DM : 1154 DM-ab 140 DM : 1156 DM-ab 140 DM : 1158 DM-ab 140 DM : 1160 DM-ab 140 DM : 1162 DM-ab 140 DM : 1164 DM-ab 140 DM : 1166 DM-ab 140 DM : 1168 DM-ab 140 DM : 1170 DM-ab 140 DM : 1172 DM-ab 140 DM : 1174 DM-ab 140 DM : 1176 DM-ab 140 DM : 1178 DM-ab 140 DM : 1180 DM-ab 140 DM : 1182 DM-ab 140 DM : 1184 DM-ab 140 DM : 1186 DM-ab 140 DM : 1188 DM-ab 140 DM : 1190 DM-ab 140 DM : 1192 DM-ab 140 DM : 1194 DM-ab 140 DM : 1196 DM-ab 140 DM : 1198 DM-ab 140 DM : 1200 DM-ab 140 DM : 1202 DM-ab 140 DM : 1204 DM-ab 140 DM : 1206 DM-ab 140 DM : 1208 DM-ab 140 DM : 1210 DM-ab 140 DM : 1212 DM-ab 140 DM : 1214 DM-ab 140 DM : 1216 DM-ab 140 DM : 1218 DM-ab 140 DM : 1220 DM-ab 140 DM : 1222 DM-ab 140 DM : 1224 DM-ab 140 DM : 1226 DM-ab 140 DM : 1228 DM-ab 140 DM : 1230 DM-ab 140 DM : 1232 DM-ab 140 DM : 1234 DM-ab 140 DM : 1236 DM-ab 140 DM : 1238 DM-ab 140 DM : 1240 DM-ab 140 DM : 1242 DM-ab 140 DM : 1244 DM-ab 140 DM : 1246 DM-ab 140 DM : 1248 DM-ab 140 DM : 1250 DM-ab 140 DM : 1252 DM-ab 140 DM : 1254 DM-ab 140 DM : 1256 DM-ab 140 DM : 1258 DM-ab 140 DM : 1260 DM-ab 140 DM : 1262 DM-ab 140 DM : 1264 DM-ab 140 DM : 1266

PORTO-PANIK

Seit dem 1. April hat die Deutsche Bundespost das Porto-System geändert. Ein Shareware-Programm sorgt für den notwendigen Durchblick.

Auch Sie können jetzt lässig die Gebühren für ein Einschreiben mit Nachzustellung herausfinden, ohne lange Tabellen wälzen zu müssen

Es war mit Sicherheit kein Aprilscherz, sondern der Einstieg in den »Brief 2000«, obwohl die Gebühren-Reform der Deutschen Bundespost am 1. April 1993 in Kraft trat. Die Post vermarktet die neuen Gebühren als Vereinfachung,

doch die Umstellung auf das frische System ist komplizierter als man denkt. So werden jetzt die Maße eines Briefes in die Porto-Berechnung einbezogen; sie müssen also zwischen Kompakt- und Maxi-Briefen unterscheiden. Spezial-Versandformen wie die Drucksache gibt es nicht mehr; auch andere Details wurden geändert. Fazit der Neuordnung: So manche Sendung ist teurer geworden. Unser Verlag muß jetzt beispielsweise satte drei Mark Porto für den Versand der Leserservice-Diskette bezahlen.

Zum Glück gibt es ja Computer, die auch bei solchen Problemen weiterhelfen können. Unter dem markigen Namen »Was kostet die Welt?« ist ein Shareware-Portoberechnungs-Programm für Windows erschienen, das den Nebel um die neuen Gebühren ein wenig lichtet. Nach Angabe des Gewichts und Anklicken

JENSEITS VON KEEN



Grusel-Grofik, Schauer-Sound und Ponik-Preis: »Monster Bosh« lehrt nicht nur den Zombies, sondern auch den professionellen Spieleherstellern das Fürchten.

Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Wölfe heulten in den Wäldern; Johnny Dash heulte um seinen jungen Hund Tex. Der war nämlich vor zwei Tagen spurlos verschwunden. Nur das Halsband und die Leine waren noch an der Hundehütte befestigt. Aber nicht nur Unwetter und Hunde-Diebstahl halten Johnny in dieser Nacht wach. Unter seinem Bett scheint sich etwas zu bewegen. In der Tat greift auch eine behaarte Hand nach Johnnys linkem Bein und zieht ihn unter die Matratze...

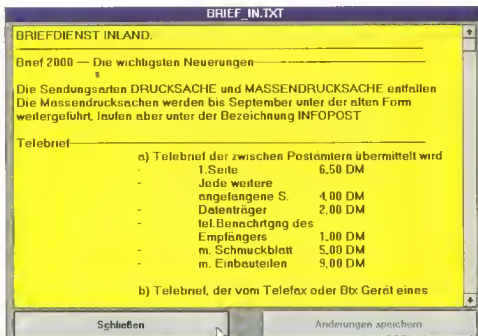
Das Monster unter dem Bett gehört zum Glück zur freundlichen Sorte. Es erzählt Johnny vom bösen Count Chuck, dem Ober-Zombie, der gerne die Macht über unsere Welt erlangen würde. Dazu fängt er gerade alle Hunde und Katzen ein, um diese bei einem seltsamen Ritual zu willfährigen Monstern zu verwandeln, die ihm dann bei den Eroberungen helfen werden. Es bleibt nur wenig Zeit, Count Chuck



Was soll man von einem Friedhof halten, der per Schild vor der Fütterung der Zombies warn?

das Handwerk zu legen, und Johnny ist trotz seiner 10 Jahre der Einzige, der mit den Untoten fertig werden kann.

Junge Helden sind bei der Shareware offensichtlich in. Nachdem Commander Keen ein halbes Dutzend Spiele lang die PC-Freaks erfreute, ist nun Johnny Dash an der Reihe. Ähnlichkeiten zum anderen Zehnjährigen sind jedenfalls nicht zu übersehen: Das Spielprinzip ist fast identisch, der Grafikstil kommt uns ebenfalls bekannt vor und auch der Ver-



Info-Texte geben Ihnen weitergehende Informationen, die aus den Original-Postbranschüren entnommen wurden – natürlich in Post-Gelb

des passenden Buttons für die Größe (Standard, Kompakt, Groß, Maxi), erscheint automatisch wieviel Porto Sie auf den Umschlag kleben müssen. Auch Einschreib- oder Eilzustellungs-Zuschläge werden problemlos bearbeitet. »Was kostet die Welt?« kennt dabei natürlich auch die gängigen Auslandsgebühren. Wer also ein Einschreiben an die Elfenbeinküste oder eine Luftpost nach Peru zu verschicken hat,

Bildschirm erscheinen.

Wer also mehr als nur die Abo-Bestellkarte an PC PLAYER verschickt, vielleicht sogar regen Briefverkehr mit Freunden im Ausland pflegt, kommt um diese Shareware-Perle nicht herum. »Was kostet die Welt?« gibt es bei allen guten Shareware-Händlern; die Vollversion des Programms kostet bei CDV, Karlsruhe, 29 Mark. (bs)

trieb, Apogee, ist der Gleiche. Allerdings haben die Programmierer von »Monster Bash« nicht einfach Keen kopiert, sondern sind auf eine ganze Reihe eigener Einfälle gekommen. So wurde die Handlung in ein witziges Horror-Szenario verpackt. Johnny wird von Zombies, abgetrennten Händen, grausigen Monstern und anderen EGA-Ekligkeiten verfolgt. Das Ganze klingt aber grausamer, als es ist. Die Programmierer haben die Kurve gekriegt, das Geschehen nicht wie in einem zweitklassigen Horrorfilm, sondern wie in einer guten Parodie darauf aussehen zu lassen.

Johnny wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur gesteuert; dabei kann er laufen, springen, Leitern hochklettern und seine Schleuder benutzen. Der Vorrat an Steinen ist unbegrenzt, aber ab und zu sind Extras versteckt, welche die Wurfkraft der Schleuder erheblich stärken. So gibt es beispielsweise einen Dreifach-Schuß, der in drei Richtungen gleichzeitig einen Stein wirft. Wie bei Commander Keen



Johnny muß auch unterirdische Gänge nach den Käfigen (hier am oberen Bildrand) mit den Haustieren absuchen.

muß auch Johnny bis ans Ende eines Levels gelangen. Raus kommt er aber erst, wenn er sämtliche Hunde und Katzen aus den Käfigen befreit hat, die überall im Level stehen. Es ist keinesfalls so, daß man auf dem Weg zum Ausgang automatisch an allen Käfigen vorbeiläuft; Sie müssen schon alle möglichen Umwege absuchen, um wirklich jedes Haustier zu finden.

Unser Fazit: Die Wachablösung von Commander Keen ist da. Nur

wenn Sie überhaupt nichts mit herumlaufenden Zombies anfangen können, sollten Sie die Finger von Monster Bash lassen. Ansonsten zeigen dieses Shareware-Produkt so manchem angeblich professionellen Spiel die Harke. Den ersten Teil von Monster Bash gibt es als Shareware-Spiel quasi umsonst. Wer alle Level sehen will, braucht aber noch die Episoden 2 und 3, die es für ca. 60 Mark beispielsweise bei CDV in Karlsruhe gibt. Die Shareware-Version erhalten Sie bei jedem guten Shareware-Anbieter. (bs)



Belohnung für ehrliche Käufer: In der Vollversion trifft Johnny auf außergewöhnlich große Monster.



Es ist angerichtet!

Harte Zeiten für den lokalen Pizzaservice und die Kartoffelchips-Produzenten brechen an: Der PC spielt Küchenchef!

DAS PC-KOCHPROGRAMM

Welcher Computerfreak ist nicht schon nächtens schweißgebadet aus dem Alptraum hochgeschreckt: Beim Einkaufen im örtlichen Supermarkt schnappt Ihnen ein widerlicher Typ die letzte Tiefkühlpizza vor der Nase

weg. Die schmelzgefährdete Schokolade ist wegen des seit Jahren andauernden Ozonlochsommers sowieso komplett aus dem Sortiment genommen und Ihre Lieblingskeks wurden vom Lebensmittelhändler einer »Aktionsgemeinschaft hungerleidender Programmierer« überlassen. Da stehen Sie nun – hilflos und ganz allein, umgeben von lauter gesunden Sachen. Aber was um Himmels willen fängt man bloß mit all dem Gemüse an? Damit derartige Ängste endlich der Vergangenheit

Auf die Rezepte kann unter verschiedenen Gesichtspunkten zugegriffen werden. Wenn beispielsweise die Uhr schon wieder Mitternacht anzeigt, obwohl doch gerade noch die

Sonne auf Ihren Joystick schien, dann sollten Sie Ihren seit dem Frühstück leeren Magen möglichst effektiv füllen. Daher werden Sie die Option »Gerichte mit über 800 Kalorien« auswählen und mit einer der dort verzeichneten Kalorienbomben Ihren körperlichen Verfall kurzzeitig zum Stillstand bringen. Andere Kriterien sind der Aufwand und die Eignung für wählerische Kindergeraunen.

Damit Ihr geliebter PC nicht neben der Kochplatte als erstes Opfer Ihrer überschäumenden Kochkünste das Zeitliche seg-



Im Begleitbuch werden lebenswichtige Grundfertigkeiten wie die Hake Kunst des Panierens anschaulich vermittelt

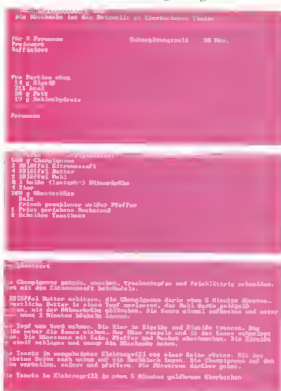
angehören, wurde vom Gräfe und Unzer-Verlag ein PC-Kochbuchprogramm auf den Markt gebracht. Weil das Tranchieren von Geflügel noch nicht zum Grundschock-Curriculum gehört, werden einige grundlegende Kniffe im 120 Seiten starken Begleitbuch erklärt. Zwar ist das Büchlein sehr kleinformatig, enthält jedoch zahlreiche Farabbildungen. Wichtige Begriffe aus dem Umfeld des Kochens können im »Lexikon« des Programms nachgeschlagen werden. Beispiels-

weise erfahren man, daß das »Ablöschen« nicht nur dann sinnvoll ist, wenn wegen des leicht angebrannten Pfannengerichtes der ganze Raum in Flammen steht.

neht, sollten Sie die Zutatenliste und Rezepte mit der entsprechenden Funktion ausdrucken. Eigene Rezeptkreationen, wie die mit Karamelsauce überbackene Kalbsleber, können Sie in einem elektronischen Notizbuch verewigen. Leider werden diese Eintragungen separat von den anderen Stichwortlisten geführt und müssen in der Praxis manuell durchgesehen werden. Während das mitgelieferte Büchlein einen sehr professionellen Eindruck macht, wirkt das Programm selbst wie das Erstlingswerk eines Volkshochschulkurs-Absolventen: Öde Textwüsten, kein Futzelchen Grafik weit und weit; da muß man für die Menüsteuerung richtig dankbar sein. Inhaltlich bietet es mit den angebotenen Kochrezepten einen durchaus nahrhaften Gegenwert für das geforderte Geld. Vielleicht wird ja der eine oder andere PC-Enthusiast durch dieses Kochprogramm an den Herd gelockt. (tw)

DAS PC-KOCHPROGRAMM FÜR JEDEN

Hersteller: Gräfe und Unzer-Verlag
ISBN: 3-7742-1717-3
Preis: DM 49,80 inklusive Buch
Hardware-Minimum: 286er mit 640 KByte RAM.
Praktischer Nutzen: Für unterernährte Computerfreunde beträchtlich.
Originalitäts-Faktor: lecker! Mögliche Folgeschäden: Anschaffung einer Geschirrspülmaschine.
Unterhaltungswert: durchwachsen.
Das PC-PLAYER-Fazit: Gut geeignet, um Computerabhängige an den Herd zu locken, das programmtechnisch schlecht umgesetzt.



Rezept und Zubereitungstips sind über drei Bildschirmseiten verteilt

weise erfährt man, daß das »Ablöschen« nicht nur dann sinnvoll ist, wenn wegen des leicht angebrannten Pfannengerichtes der ganze Raum in Flammen steht.

GANZ DER PAPA?

PRIMAUS 0 83 82 / 88 70

DL1150, DL1250

...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!

Wir sind die kleinen 24-Model-Drucker von Fujitsu.

Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.

DL1150:

- Zwei Schöchte für Einzelblatteinzug
- Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
- 11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
- 110 Spalten auf A4 quer

DL1250:

- 136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen



Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.

Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
☐ die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
☐ das gesamte Fujitsu Drucker-Programm

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Firma _____

Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 - 8000 München 40 - Tel. 0 89 / 3 23 76 - 0

PCP7/93

FUJITSU

COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Das Infrarot-
Fernsteuerungssystem
Media-Link

ALLES UNTER KONTROLLE

Wenn demnächst in Ihrem Zimmer wie von Geisterhand Lampen zu leuchten, Stereoaanlagen zu spielen und Fernseher zu flimmern beginnen, dann müssen Sie nicht die »Ghostbusters« alarmieren. Vielmehr hat das Hard- und Softwarepaket Media Link wieder einmal zugeschlagen.

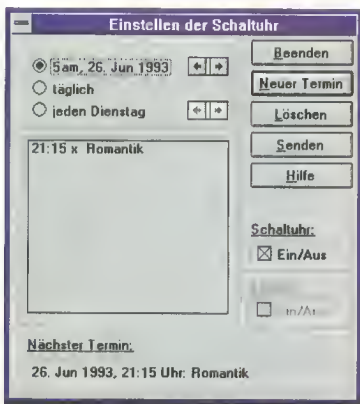
Wenn wir ein CD-ROM-Laufwerk oder einen neuen Joystick testen, dann müssen wir nicht lange erklären, wofür man diese Dinge eigentlich braucht. Anders verhält es sich mit dem Testkandidaten, um den sich dieser Bericht dreht: »Media-Link«. Dies ist eine Kombination aus Hardware und Software, mit der Sie zahlreiche elektrische und elektronische Geräte in einem Zimmer Ihrer Wohnung per Computer fernsteuern können. Einzige Voraussetzung: Jedes Gerät muß über eine Infrarot-Fernbedienung steuerbar sein, was aber bei Fernsehern oder Stereo-Anlagen ohnehin Standard ist. Für den Fall, daß weder Ihre Kaffeemaschine noch die Stehlampe in der Ecke fernbedienbar sind, bietet der Media-Link-Hersteller Schaltsteckdosen an. Sie stecken diese einfach in die Wandsteckdose und anschließend das Netzkabel der Lampe, der Kaffeemaschine oder eines anderen nicht-infrarotisierten Haushalts Helfers in die Schaltsteckdose – und schon gehorcht auch dieses altmodische Gerät brav den unsichtbaren Lichtkommandos.

Die Media-Link-Hardware versteckt sich in einem computergrauen, zigaretteneschachtelgroßen Plastikhäuschen. Aus diesem Gehäuse lugen zwei Infrarot-Sendeleuchten, eine



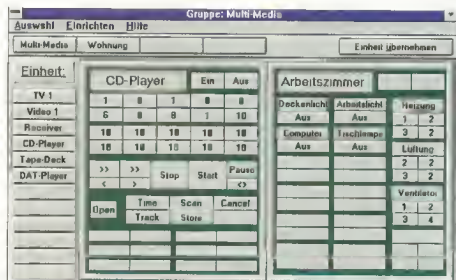
Auch Infrarotbefehls-unwillige Geräte kommandiert das Media-Link-Steuermodul, wenn sie über eine Schaltsteckdose (links) angeschlossen werden

Signal-LED sowie ein Infrarot-Empfänger hervor. Das Kästchen befestigen Sie in der Mitte einer Wand Ihres Zimmers und verbinden es über das mitgelieferte Telefonkabel mit einer seriellen Schnittstelle Ihres Computers. Über diese Leitung kommuniziert der PC mit Media-Link; die Stromversorgung übernimmt eine 9-Volt-Batterie (besser noch ein Akku), für die Platz in dem kleinen Kästchen reserviert ist. Soviel zur Hardware, die ohne die passende Steuerungssoftware aber noch rein gar nichts bewirkt. Jene präsentiert sich zeit-



Programmierte Makro-Romantik soll am 26. Juni aufkommen, Lichter verlöschen und Musik erklingen lassen - seien Sie also auch pünktlich zur Stelle

gemäß im benutzerfreundlichen Windows-Look und ist schnell und bequem installiert. Nachdem Sie ihr mitgeteilt haben, mit welchem seriellen Port Media-Link verbunden ist, können Sie auch schon loslegen.



Maximal zwei Fernsteuer-Einheiten gleichzeitig liegen vor Ihnen klickbereit auf dem Bildschirm

Alle Schaltfunktionen werden der Übersicht halber einer von maximal vier Gruppen zugeordnet, zwei sind bereits vordefiniert: »Multimedia« und »Wohnung«. In jeder Gruppe stecken bis zu zwölf Steuereinheiten. In »Multimedia« finden Sie zum Beispiel die Einheiten TV, Video, Receiver, CD-Player und Tape-Deck; die »Wohnungs«-Gruppe enthält Wohnzimmer, Schlafzimmer, Küche, Arbeitszimmer und Kinderzimmer. Nach dem Anklicken einer Gruppe erscheinen die zugehörigen Einheiten; ein Klick auf die gewünschte Einheit läßt das entsprechende Tastenfeld erscheinen. Dieses Feld stellt die eigentliche Fernbedienung dar und verfügt über zahlreiche Tasten, deren Beschriftung und Funktion Sie frei definieren können – allein die Gestaltung des Tastenfeldes bleibt leider immer gleich. Auch die Einheiten und Gruppen können Sie ganz Ihren Wünschen anpassen, nur: Mehr als vier Gruppen zu je zwölf Einheiten gibt's nicht. Solange Sie einer Taste der zahlreichen Media-Link-Fernbedienungseinheiten noch keine Funktion zugewiesen haben, geschieht bei einem Klick auf dieselbe erst einmal gar nichts. Soll eine Taste eine Schaltsteckdose steuern, dann müssen Sie erst den spezifischen Systemcode (sozusagen die Hausnummer) der anzuschließenden Schaltsteckdose eingeben und festlegen, ob das Gerät aus-, ein- oder umgeschaltet werden soll. In Vorbereitung sind sowohl achtfach-Relais-Schaltseinheiten als auch fernsteuerbare Dimmer. Im Gegensatz zu den Schaltsteckdosen erlauben letztere nicht nur das Ein- und Ausschalten z.B. einer Lampe, sondern darüberhinaus eine fast stufenlose Variation der Helligkeit.

Die Infrarot-Geisterhand

Wollen Sie per Mauseklick Ihre Stereoanlage, Ihren Videorekorder oder Fernseher steuern, dann muß Media-Link zunächst einmal den Infrarot-Befehl der Original-Fernbedienung lernen. Dazu richten Sie diese auf das Media-Link-Interface, wählen die »Lernen«-Funktion der Steuersoftware und drücken die gewünschte Taste. Das Programm entschlüsselt und speichert nun den Infrarot-Code und ordnet ihm dem zuvor selektierten Bildschirm-Button zu. Klicken Sie jetzt diese Taste auf dem Bildschirm an, sendet Media-Link den gespeicherten Code wie die Original-Fernbedienung aus und ist damit in der Lage, alle Gerätefunktionen zu steuern, die Infrarot-Befehlen gehorchen.

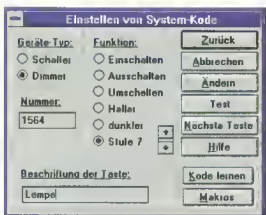
Den gesamten Gerätepark Ihres Zimmers einfach per Mauseklick zu verwalten, ist bereits faszinierend. Doch damit läßt es die Media-Link-Software noch nicht genug sein und erlaubt zudem zwei Arten der Automatisierung aller Schaltvorgänge: Makros und Schaltuhr-Steuerung. Ein Makro ist nichts anderes als eine Zusammenfassung mehrerer Einzelaktionen. Sie können zum Beispiel die Befehle »Stereoanlage einschalten«, »Wandlampe ein« und »Deckenlicht aus« zu dem Makro »Romantik« zusammenfassen. Starten Sie dieses Makro, dann sendet Media-Link die entsprechenden drei Befehle automatisch unmittelbar hintereinander aus; eine Sache von Sekundenbruchteilen. Die Schaltuhr sorgt schließlich für gruselige Geisterstunden

im Zimmer. Ohne menschliches Zutun schalten sich plötzlich Lampen ein, Fernsehprogramme wechseln und Stereoanlagen dröhnen unvermittelt in den Raum. Das Geheimnis: Auf die Minute genau können Sie mit Hilfe der Schaltuhr-Funktion beliebige Makros starten. Ein paar Beispiele: Am Samstag, den 26. Juni 1993, um 21:15 Uhr soll das »Romantik«-Makro (siehe oben) ablaufen. Oder: Jeden Dienstag um 22:05 Makro »Golden Girls« starten (Fernseher ein, 1. Programm, Deckenlicht aus, Wandlampen ein, Stereoanlage aus). Auch täglich wiederkehrende Abläufe (6:33 Uhr: Kaffeemaschine ein, Radio ein) lassen sich so bequem programmieren. Einziger Haken bei der Sache: Ihr Computer muß dann natürlich ständig eingeschaltet sein und die Media-Link-Software (zumindest in Symboldarstellung) laufen. Wer Media-Link und seine Software-Schaltuhr intensiv nutzen will, sollte ernsthaft die Anschaffung eines Zweitrechners (die Minimal-Konfiguration für Windows reicht allemal) in Erwägung ziehen, vielleicht sogar ein lüfterloses Exemplar zwecks Nervenschonung.

Das Media-Link-System (bestehend aus Software, Steuermodul, Verbindungskabel und RS-232-Stecker) kostet 278 Mark und wird von der Grewe Computertechnik GmbH in Recklinghausen hergestellt. 98 Marker sind für eine Schaltsteckdose zu berappen. Übrigens: Wer nicht nur ein einziges Zimmer fernsteuern will, der sollte sich beim Hersteller nach »Magic Control« erkundigen. Damit automatisieren Sie problemlos Ihr ganzes Haus, müssen aber auch ein paar Scheine mehr auf die Theke legen.

Unser Media-Link-Testmuster funktionierte über mehrere Wochen ohne Murren und lernte nach etwas Übung auch brav jeden Fernbedienungs-Befehl. Die Aufstellung des Steuermoduls ist allerdings nicht unkritisch und erfordert einiges Standort-Probiere, da das Infrarot-Signal natürlich alle zu steuernden Geräte – entweder direkt oder über gute Reflektionen – erreichen muß. Der Hersteller gibt maximale Raumgrößen von rund 100 Quadratmetern an und warnt ausdrücklich davor, an die Schaltsteckdosen Geräte anzuschließen, bei denen Schaltfehler Schaden anrichten könnten. Denn: Das Media-Link-System verfügt über keine Möglichkeit der Rückmeldung, ob denn der Schaltbefehl auch tatsächlich ausgeführt wurde oder gerade der Hauskater sein Nickerchen vor dem Empfängermodul hält.

Also doch nur Spielerei? Wir meinen: bislang ja. Aber eine unheimlich faszinierende und zudem – mit den eben genannten Einschränkungen – bereits erstaunlich funktions-sichere und ausgereifte Innovation, die heute schon zeigt, was morgen Standard sein wird. (ts)

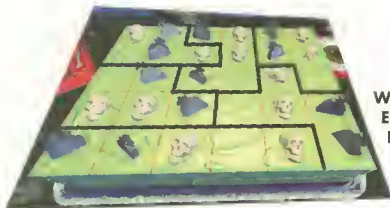


Dimm mich: Nur wenn sie Befehle mit einem ganz bestimmten Systemcode empfangen, reagieren Schaltsteckdosen und Dimmer

KOMPLETTLÖSUNG

Die Story ist gruselig, die Puzzles grauig: Bei »The 7th Guest« müssen Sie 22 harte Kopfnüsse knacken, die sich nur Denksport-Liebhabern auf Anhieb erschließen. Unser Haus-Exorzist Boris Schneider hat die Rätsel gebändigt und gibt Ihnen wertvolle Tips.

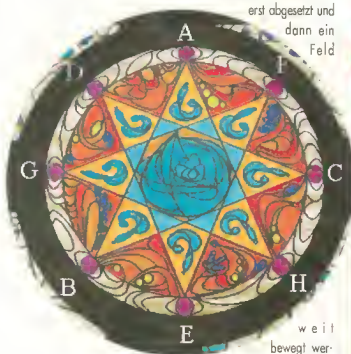
DER KUCHEN



So wie Stauf das Rätsel stellt (sechs gleiche Stücke), ist es natürlich unlösbar. Es gibt aber mehrere Methoden, sechs gleich große, aber verschieden geformte Stücke zu schneiden. Eine dieser Lösungen sehen Sie im Bild. Um ein Stück auszuschneiden, klicken Sie seine fünf Quadrate mit der Maus an; nach dem fünften Quadrat wird es automatisch entfernt.

DIE SPINNEN

Das Puzzle auf der Eingangstür können Sie erst nach dem Kuchen-Puzzle lösen. Sieben Spinnen müssen erst abgesetzt und dann ein Feld



das nach folgendem Strickmuster: Fangen Sie irgendwo an, bewegen Sie die Spinne auf ein beliebiges Feld. Die zweite Spinne müssen Sie dann so absetzen, daß es Ihnen möglich ist sie auf den Platz zu ziehen, an dem die erste Spinne vorher war. Wenn es immer noch nicht klappt, orientieren Sie

»THE 7TH GUEST« HAUS DER PUZZLES

Wer nicht gerade ein Experte im Umgang mit Denksportaufgaben ist, wird unsere detaillierte Lösung aller Puzzles aus 7th Guest sehr zu schätzen wissen.

sich bitte am Bild: Setzen Sie erst eine Spinne auf B und ziehen sie nach A, dann setzen Sie eine Spinne auf C und ziehen sie nach B, und so weiter.

DAS TELESKOP

Wenn Sie durch das Teleskop sehen, erscheint das Labyrinth auf dem Mars. Beginnend beim Buchstaben »T« müssen Sie über



die Kanäle einen englischen Satz bilden. Folgen Sie einfach unserer Grafik oder versuchen Sie es mal mit dem Satz »There is no possible way«.

DIE GEWÜRZDOSEN



Die Dosen lassen sich nur zu einem englischen Satz anordnen: »SHY GYPSY SILLY SPRILY TRYST BY MY CRYPT«. Sie müssen so lange zwei Dosen miteinander tauschen, bis Sie an diesem Satz angekommen sind.



DAS HERZLABYRINTH

Wie viele von Menschenhand geschaffene Labyrinth ist auch dieses sehr einfach zu lösen, wenn Sie sich vom Ausgang nach vorne arbeiten - dann sind die Schalterstellungen sofort eindeutig festzulegen. Zur Sicherheit sehen Sie im Bild, wie das Blut durch die Röhren fließen muß.

DIE ACHT DAMEN

Das Acht Damen-Problem lautet: Wie stellt man acht Damen so auf ein Schachbrett, daß sie sich nicht gegenseitig



schlagen können? Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle, eine mögliche sehen Sie in unserem Bild.

DIE BLÜMCHEN-DECKE



Bei diesem Puzzle dürfen Sie auf dem Spielbrett nur drei oder fünf Steine weit springen, wahlweise nach vorne oder hinten. Ziel ist es wieder einmal, einen Satz zu bilden. Die Sternchen stehen für Leerzeichen zwischen den Warten. Der fertige Satz lautet »THE

SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY* - es gibt nur eine Lösung, ihn zu erreichen.

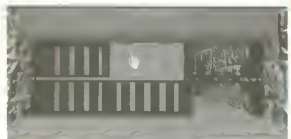
DIE LÄUFER

Die Aufgabe: Die Läufer auf der linken und der rechten Seite vertauschen. Läufer können nur diagonal



ziehen. Sie dürfen aber keinen Läufer auf ein Feld bewegen, auf dem er von einem anderen der gegnerischen Farbe geschlagen werden könnte. Allerdings müssen Sie nicht Züge von Schwarz und Weiß abwechseln. Sie dürfen auch mehrere Züge hintereinander mit einer Farbe machen. Die kritischen Figuren sind die vier Eck-Figuren; kümmern Sie sich zuerst um diese, dann gehen die vier mittleren Figuren recht einfach. Wenn Sie nicht darauf kommen, benutzen Sie ruhig das Rätselbuch in der Bücherei; dafür gibt es keine »Strafen«.

DAS SCHIEBEGITTER



Verschieben Sie hier die Gitter so, daß sich ein kreisförmiger Durchgang auf der rechten Seite ergibt. Das Rätsel ist sehr einfach.

DAS KELLERLABYRINTH

Versuchen Sie gar nicht erst, das komplette Keller-Labyrinth von Hand zu erforschen; dank der dauernden Sprachausgaben in Sackgassen würde es Stunden dauern. Eine Karte des Labyrinths finden Sie im ersten Stock in einem der Schlafzimmer auf einem Teppich. Benutzen Sie den weiß eingezeichneten Weg.



DIE SÄRGE

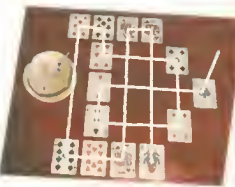


Für das Puzzle mit den Särgen gibt es keine eindeutige Lösung, da die Ausgangssituation vom Zufall abhängig ist. Sie müssen alle Särge schließen, um das Puzzle zu lösen. Ein Sarg schaltet dabei die umliegenden Särge um – geöffnete schließen sich und umgekehrt. Der mittlere Sarg schaltet zusätzlich die oben, unten links und rechts stehenden um. Die Ecksärge beeinflussen die vier Särge in der jeweiligen Ecke. Die übrigen vier Särge in der Mitte der Karte wirken auf die gesamte Karte. Die beste Strategie ist, erstmal eine Symmetrie in das Bild zu bringen und dann immer gespiegelt Kanten und Ecken (links dann rechts, oder oben dann unten) umzuschalten.

DAS KARTENSPIEL



Bei den beiden Kartenpuzzles müssen Sie wie folgt vorgehen: Alle Karten sollen aufgedeckt werden. Wenn Sie eine



Karte umdrehen, müssen Sie als nächstes das direkt anliegende Blatt aufzeigen. Sind alle unmittelbar anliegenden Karten schon umgedreht, aber waagrecht oder senkrecht liegt eine noch nicht aufgedeckte Karte, können Sie auch Leerräume oder schon umgedrehte Karten überspringen. Sie dürfen aber keine noch nicht gewendete Karte überspringen.

Beim ersten Puzzle sollten Sie mit der ganz oben liegenden Karte aufhören, beim zweiten mit der am weitesten rechts platzierten Karte beginnen.

DIE SPRINGER

Tun Sie sich selbst einen Gefallen: Lösen Sie dieses Puzzle mit dem Zauberbuch. Eine Abkürzung in die Bücherei finden Sie im Waschbecken. Die Auf-



gabe ist zwar einfach (die weißen und die schwarzen Springer vertauschen), doch dank der ständigen CD-Zugriffe dauert es viel zu lange, bis sie die über 100 Züge ausgeführt haben. Sie verpassen nichts, wenn Sie das Puzzle vom Zauberbuch lösen lassen.

DIE MÜNZEN

Dieses Puzzle folgt den selben Regeln wie das Karten-Puzzle; die Münzen sind allerdings wesentlich einfacher. Im Natfall folgen

Sie einfach der Reihenfolge, die in unseren Bildern angegeben ist.

DER ALTAR

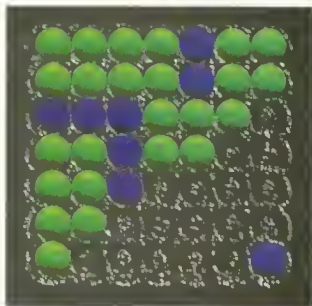
Beim Altar wartet das Puzzle mit den undurchsichtigsten Regeln auf Sie. Die Farben stehen für die Zahlenwerte von Steinen, die noch stehen müssen.



Treten Sie also auf einen Stein mit dem Wert 3, und vier Steine sind schon halb versenkt, fallen alle vier herunter; waren aber nur zwei versenkt, fällt keiner. Ziel ist es, so auf dem letzten Stein aufzukommen, daß vier Steine versenkt werden (offensichtlich hat der letzte Stein also den Wert Vier). Fallen mehr oder weniger Steine,

müssen Sie von vorne beginnen. Es gibt verschiedene Lösungswege, einen sehen Sie im Bild.

DAS MIKROSKOP



Dieses Puzzle ist ein Spiel gegen einen Computergegner. Da dieser immer andere Züge macht, kann man keine allgemein gültige Lösung geben. Wenn Sie den Computer Gegner nicht knacken können, salten Sie in die Bücherei gehen und das Rätselbuch ZWEIMAL lesen. Bei jedem Lesen wird der Computergegner etwas schwächer eingestellt. Beim dritten Lesen würde das Puzzle automatisch als gelöst gekennzeichnet.

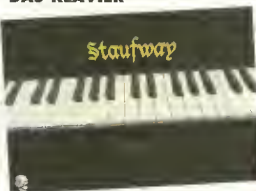
DAS PORTRAIT



In die geheime Kunstgalerie kommen Sie, wenn Sie alle vorherigen Puzzles gelöst haben und dann in der Eingangshalle auf den unteren Teil der Treppe klicken.

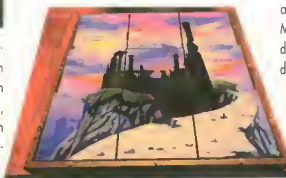
Das Portrait von Stauff entspricht dem Sarg-Puzzle aus dem Keller. Diesmal gibt es aber nicht zwei (auf/zu) sondern drei (rot/grün/echt) Zustände. Die Strategie bleibt die gleiche: Versuchen Sie erst eine links/rechts oder oben/unten Symmetrie in das Bild zu kriegen, dann machen Sie immer die gleichen Züge auf beiden Seiten der Symmetrie-Achse.

DAS KLAVIER



Das Klavier ist ein reiner Gedächtnistest: Spielen Sie die Noten nach, die Ihnen vorgespielt werden. Die Melodie wird dabei immer eine Note länger. Passen Sie auf, daß Sie exakt auf die Mitte der Tasten klicken; man verlinkt sich hier sehr leicht und muß dann wieder komplett von vorne beginnen.

DAS SCHIEBEPUZZLE



Das Schiebepuzzle funktioniert wie folgt: Wenn Sie an einer Spalte oder Zeile klicken, werden alle Bilder dieser Spalte/Zeile um einen Bildinhalt weiter geschaltet. Nach neun Klicks auf die selbe Stelle sind Sie also wieder am Anfang. Die Strategie für dieses Puzzle ist wie folgt: Klicken Sie einfach nur solange auf die senkrechten Spalten, bis in jeder waagerechten Reihe drei aufeinanderfolgende Motive zu sehen sind. Dann klicken Sie in jeder waagerechten Zeile so lange, bis das Motiv in der Zeile zusammengesetzt ist.

DIE BUCHSTABENKLÖTZE



Aus den Klötzen muß der Satz »GET BOY TAD« (Tad ist der Name des Jungen, der durch das Haus streunt) gebildet werden. Sie »scrollen« eine Reihe oder Spalte von Buchstaben, indem Sie an die entsprechende Kante klicken. Die beste Strategie: Bringen Sie zuerst das G und das B an die richtige Posi-

tion, dann das E und das O. Da es zwei Ts gibt, lassen sich die unterste Zeile und rechte Spalte dann sehr schnell zusammenstellen, ohne die vier richtigen Buchstaben noch verschieben zu müssen.

DAS MESSER-PENTAGRAM



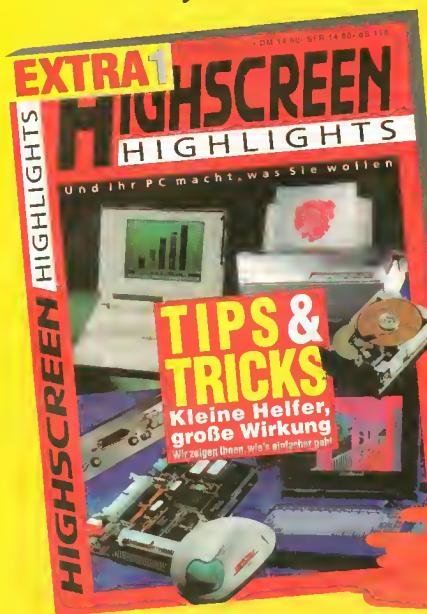
Hier müssen Sie alle Messer (bis auf eines) entfernen. Dazu springen Sie mit einem Messer über ein anderes auf einen freien Platz; das übersprungene Messer wird entfernt. Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle; sie sollten spätestens im dritten Anlauf das Rätsel einfach lösen können.

DIE LICHTERKETTE



Dieses Puzzle scheint keinen festen Regeln zu gehorchen. Probieren geht über Studieren. Da Sie nicht mehr an das Zauberbuch herankommen, können Sie einfach auch in den Abbildungen spicken. [bs]

Antworten auf die wichtigsten Fragen zu Ihrem PC finden Sie jetzt in einem Extra.



Verblüffend! Manchmal genügt ein kleiner Hinweis, und schon ist Ihr Problem gelöst. Das Extra von Highscreen HIGHLIGHTS zeigt Ihnen ausführliche Tips und Tricks, die Ihnen den Umgang mit Ihrem Computer erleichtern und beantwortet Ihnen die Fragen, die jeden PC-Anwender einmal beschäftigen.

Ganz gleich ob Hard- oder Software-Problem, das Sonderheft der Highscreen HIGHLIGHTS bringt sofort anwendbares Wissen für Sie und Ihren PC – und ist für jeden leicht verständlich. Mit Installations-Tips, Rechtsfragen und großem Service-Teil finden Sie hier alles, was Sie als PC-Einsteiger oder PC-Anwender interessiert.



**Tips&Tricks
für alle PCs**

Ab 4. Juni bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Sie können auch direkt beim Verlag bestellen.
Coupon ausfüllen, ausschneiden und absenden an:

DMV-Verlag,
Highscreen HIGHLIGHTS
Postfach 370 280,
8000 München 37

Oder faxen Sie uns:

Fax: 089 - 5 11 73 63

Telefon: 089 - 5 11 73 36



Bestell-Coupon

Ja, ich bestelle das Extra Tips&Tricks der Highscreen HIGHLIGHTS, zum Preis von 14,80 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

_____ Ausgabe(n) des Sonderheftes Tips&Tricks zu je 14,80 DM: _____ DM

Versandkosten: _____ 4,- DM

Gesamtkosten: _____ DM

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/ Unterschrift _____

Sierra-Spiele haben schon ihre Tücken – meist sind irgendwo gemeine Stellen verborgen, an denen man sich ganze Sonntage festbeißen kann, ohne weiterzukommen. Gegen die typische Sierra-Unlogik haben wir wieder einmal erfolgreich den Kampf aufgenommen und können Ihnen nun helfend bei der Errettung des beschaulichen Westernstädtchens Coarsegold beistehen.

Apotheker-Schicksal

Wie es sich für einen pflichtbewußten Apotheker gehört, sollten Sie sich zunächst um Ihre kranken Kunden kümmern. In die Apotheke gelangen Sie mit dem Schlüssel aus dem »Inventory«. Nachdem auf diese Weise die Hälfte der zu erreichenden Punkte erzielt wurden, klickt man die Barriere am Verkaufstresen an, landet hinter der Theke und harret die Dinge, die da kommen werden.

Erfreulicherweise ist die erste Kundin Ihre große Liebe: Penelope Primm gibt Ihnen ein Rezept. Sie betrachten es im »Inventory« und stellen fest, daß Sie 40 ml Tyloxipolnide benötigen. Im Labor ist diese Substanz leider nicht mehr vorrätig – als Ersatz bietet sich jedoch Peptidomycin tetrazole an, daß Sie mit dem Maßbecher nur noch abmessen, in ein Fläschchen abfüllen und zukunfts müssen. Penelope verläßt zufrieden den Laden und schon tritt Helen Back ein. Die benötigten 21 Tabletten werden zusammen gemischt, mittels der Pillenmaschine gefärfelt und in ein Fläschchen gefüllt (zukünftig nicht vergessen!). Da die Damenwelt von Coarsegold wohl besonders kränkelnd muß (oder Sie einfach nur gerne ausrutscht, Sie Herzensbrecher!) ist auch die nächste Kundin weiblichen Geschlechts. Sodie aus dem örtlichen Freudenhaus bringt ein – berufsbedingt – ganz besonderes Rezept mit. Dummerweise hat Doc Gillespie eine sehr ausgeprägte Arzthandschrift. Diese Kloue ist durch seinen Whiskykonsum nicht besser geworden und bei diesem Rezept nun schlicht unlesbar. Daher kommen Sie wohl nicht umhin, den Doktor an seinem Stamplatz im Saloon aufzusuchen. Sie klopfen ihm das Glas vom Tisch und legen dies im Inventory auf das Rezept. Verwundert lesen Sie, daß er Sodie Testosterate verordnet hat. Dies kann sicher nicht ernst gemeint gewesen sein... Sie zeigen dem Doc das Rezept mit dem Glas, woraufhin er eine Korrektur vornimmt. Im Labor mischen Sie das Estosterone und präparieren sechs Stück des medizinischen Papiers mit je 5 g des Pulvers (mit dem Messring Spatula abmessen). Die Papiere werden durch Anklicken mit dem Handsymbol gefaltet und in eine Prescription Box gelegt.

Der letzte Kunde in diesem Akt ist Smithie; er benötigt dringend Preparation G, von dem rein zufällig noch eine Tube auf dem linken Tisch (im Vordergrund)

KOMPLETTLOSUNG

FREDDY PHARKAS

Wo ein Sierra-Abenteuer bestanden werden will, da ist auch eine Komplettlösung von uns nicht weit.

liegt. Das Trinkgeld für Ihre pharmazeutischen Dienste fällt diesmal besonders üppig aus. Dieses Geld können Sie auch wirklich gebrauchen, denn der Sheriff schließt nun kurzerhand Ihr Geschäft.

Katastrophen

Im folgenden Akt muß Coarsegold gleich mehrfach vor der Zerstörung gerettet werden. Zunächst bedrohen die Blähungen zahlreicher Pferde die Stadt. Damit Sie nicht schon bald erstickten, sollten Sie sich eine Gasmaske basteln. In Mom's Cafe nehmen Sie die leere Dose (Vordergrund) mit, ziehen hinter dem Saloon den Eispickel aus dem Faß und nehmen auch gleich das Fläschchen mit dem alkoholischen Elixier vom Kutschbock. Mit dem Eispickel werden Löcher in die Dose geschlagen und diese mit der Holzkahle aus der erlatschenen Esse beim Schmiedegebäude gefüllt. Der Gürtel von der Wand wird hindurchgezogen und fertig ist die Gasmaske, die in regelmäßigen Abständen aufgesetzt werden sollte. Im lokalen Krämerladen schnappen Sie sich eine Papiertüte von der Verkaufstheke, positionieren sich in der Nähe eines Pferdes und fangen mit der Tüte einige Gase ein, sobald das geplagte Tier seinen Schwanz hebt, um geräuschvoll Luft aus dem Darmtrakt abzulassen. Im Labor füllen Sie den Alkoholbrenner mit dem Elixier, zünden diesen mit den Streichhölzern, stellen das Spektroskop vor die Flamme und klicken die Tüte mit den Pferdegäsen auf diesen Aufbau. Anhand des Spektrums stellen Sie Lentilis als Krankheit diagnostizieren und können deshalb Aminophyll Citrate her. Diese Arznei schütten Sie in die Pferdedränke und warten auf die nächste Katastrophe.

Eine Schneckenstampede kommt herangeschleimt. Im Saloon kaufen Sie mit dem Geld von Smithie Flaschenbier (den Barkeeper ruhig mehrmals mit dem Geld anklicken, bis Sie die richtige Stelle gefunden haben). Sie lauten nun zur Kirche, öffnen die Türen, betrachten den rechten Türflügel und ziehen den

Schlüssel ab. Nun hasten Sie zur Brücke, überqueren diese, öffnen mit dem Kirchenschlüssel die Bierflaschen und locken damit die Schneckenherde ins Verderben (mit dem Bier anklicken). Das nächste Problem – nämlich den Inder Sini von dem Ameisenhaufen zu holen – erledigen Sie ganz souverän, indem Sie vom Spielplatz vor der Schule die Leiter von der Rutsche entfernen und Sini damit eine Brücke bauen.

Ihren neuen Freund sollten Sie rasch wieder verlassen, denn vor dem Klothäuschen am Wasserturm sammeln sich schon die Menschenmassen. Gegen die Diarrhoe, die Sie befallen hat, hilft nur Bisalicylate. Dieses mischen Sie im Labor, holen die Leiter vom Ameisenhaufen und das Seil, welches an der Wand der Schmiepe hängt. Durch Anklicken mit dem Handsymbol wird das Seil im Inventory zu einem Lasso gelegt. Mit der Leiter steigen Sie auf die Plattform des Wasserturms, ziehen die Leiter hoch, stellen diese erneut auf, steigen weiter nach oben und zielen mit dem Lasso auf die Spitze des Wasserturms. Haben Sie diese getroffen, dann können Sie sich nach oben hochziehen und die Medizin durch ein Loch hineingeben.

Nach diesem anstrengenden Tag sollten Sie sich aus-schlafen, doch werden Sie mitten im Schönheitsschlaf von Sini geweckt: Feuer! Sie nehmen die Säcke mit dem Baking Soda, das vor Ihrer Haustüre angeliefert worden war, legen diese auf die Wippe vor dem Schulhaus, setzen sich auf die Schaukel und klicken nun dreimal die Seile an, um genügend Schwung zu bekommen. Sobald Sie dem Schulhaus am nächsten sind, klicken sie auf das Dach und springen so auf selbiges hinauf. Von dort stürzen Sie sich wagemutig in die Tiefe und – insofern Sie die Säcke auf der richtigen Seite der Wippe (nämlich rechts) positioniert haben – läschen auf diese Weise das brennende Nachbarhaus.

Um diese Heldenat zu feiern, begeben Sie sich zum Freudenhaus, belauschen ein Gespräch zwischen dem Bankinhaber und dem Sheriff, gehen in das Haus und nehmen die französischen Postkarten vom Tisch. Anschließend warten Sie auf Sodie.

Kleider machen Leute

Wie Sie von Sodie erfahren haben, sind einige Leute sehr daran interessiert, Sie dauerhaft unter der Erde zu pörken. Daher sollten Sie sich für den großen Endkampf rüsten. Aus der Nachschublade entnehmen Sie einen Schlüssel, aus der Schublade des »Dressers« den Claim Check und aus der Truhe das Revolverheldenoutfit.

Mit dem Schlüssel wird der Rollschrank im Labor und das darin versteckte Geheimfach geöffnet. In diesem Fach finden Sie einen Brief von Ihrem Freund

Graves, der erst vor kurzem auf dem Friedhof begraben wurde. Er hatte einen Schließfachschlüssel bei sich, mit dem Sie an Ihre Pistolen herankämen. Sie verlassen das Gebäude, sammeln nebenher den Pferdewist von der Straße auf, gehen zum Friedhof und buddeln das Grab mit der dort in der Erde steckenden Schaufel auf. Skrupellos springen Sie hinein und fischen aus der Tasche des Toten den ominösen Schlüssel. Außerdem nehmen Sie gleich Lehm vom Aushubhauen mit.

In der Bank übergeben Sie den Schlüssel an den Bankinhaber, entnehmen der Box die Waffen und das Halstuch, tauschen beim Frisör den Claim Check gegen Ihre Stiefel ein und suchen Mom's Cafe auf. Dort nehmen Sie Kaffee, legen den Pferdewist ob, Rüchten, gehen durch den Saloon zum Hinterhof und kloven den Apfelkuchen. Kaffee und Apfelpastete verschenken Sie an den Sheriff, von dem Sie Munition und ein Cleaning Set erhalten.

Sie laden und reinigen die Pistolen und begeben sich zum Übungschießen auf den Platz vor dem Friedhof, wo Sini schon auf Sie wartet. Die Bierflaschen werden auf den Holzzäun gestellt und nun – viel Glück! Nach der Actionsequenz laufen Sie zurück zur Apotheke, nehmen das Medallion von der Wand und besuchen Whittlin' Willy im Krämerladen. Diesem zeigen Sie das Medallion, holen sich anschließend Wachs aus der Kirche und gehen zurück zum Laden. Dort schnoppn Sie sich Willies Messer und schnitzen damit aus dem Wachs ein Ohr. Zurück im Labor wird das Wachsohr mit dem Lehm umhüllt, das Wachs aus der Form mit dem Brenner entfernt, das Silber des Medallions im Crucible über dem Brenner geschmolzen und in die Lehmform gegossen. Die Form wird schließlich mit dem Handsymbol im Inventory aufgebrochen und das Silberohr an den Kopf angesetzt.

Showdown

Nachdem Sie sich vor dem Saloon mit Chester Field unterhalten haben, begeben Sie sich in diesen Ort des Alkoholismus hinein und betreten die Pokerunde genauer. Im vergrößerten Ausschnitt halten Sie die dritte Hand von Aces mit Ihrem Handsymbol fest, sobald sie unter dem Tisch hervorkommt. Bei der anschließenden Schießerei sollten Sie auf die Metallleiste unten an der Theke zielen und schwupps – schon kracht der Leuchter auf den Schurken herunter.

Flächendeckende Gesundheitsfürsorge – die richtige Medizin wird bei Bedarf einfach ins kommunale Trinkwasser geschüttet

Um nicht auf der Straße niedergeschossen zu werden, verlassen Sie den Saloon durch den Hinterrausgang und gehen in das Bild mit dem Wasserturm hinein. Dort betreten Sie den Frisörsalon durch den nicht erkennbaren Eingang auf der Rückseite des Hauses im Vordergrund (rechter Flügel). Die nicht jugendfreien Postkarten werden hier gegen Lachgas eingetauscht. Wieder geht es zum Hinterrausgang heraus (Tür im Spiegel anklicken). Im Hinterhof des Saloons kraxeln Sie die Treppe hoch und

seinen Revolver zieht. Auch wenn Sie schnell genug sind, so werden Sie trotzdem verwundet, überleben jedoch. Die Blutung kann mit dem Halstuch gestillt werden.

Im Schulhaus sollten Sie Penelope den Gefallen tun, mit dem Handsymbol auf Ihren Pistolengürtel klicken und diesen so ablegen. Von einer Schulbank nehmen Sie die Schreibtafel, um einen Schuß abzufangen. Penelope beläut Sie mit einem gezielten Wurf ihres Revolvers. Sie werden gefesselt und sollten mehrmals auf den Stuhl klicken, um durch kräftiges Schaukeln zu Fall zu kommen. Nun kriechen Sie zu dem am Boden liegenden Silberrohr, schleifen dies am Steinfußboden und durchtrennen damit die Fesseln. Im anschließenden Duell mit Penelope greifen Sie schnell zum Säbel, klicken im Inventory nochmals auf diesen und anschließend fechten Sie durch weiteres Klicken. Den letzten Schurken machen Sie durch einen gezielten Wurf Ihres scharfen Silberrohrs unschädlich. (hw)



Das Backsodo wurde auf die Wippe gelegt, nun muß noch richtig geschaukelt werden

positionieren den Lachgasbehälter auf der Brüstung. Am Friedhof vorbei bewegen Sie sich nun zum Bordell und betreten die Laube. Von dort können Sie mit dem Fadenkreuz Ihres Revolvers die Lachgasflasche auf dem Hotelbalkon anvisieren und zerstören. Das ausgetretene Lachgas hat einen verheerenden Effekt auf die randalierenden Cowboys (»Wir amüsieren uns zu Tode« – Neil Postman). Die nächste Bedrohung – die Lever Brothers – werden Sie in einer Actionsequenz auschoten: Zielen Sie auf die markierten Poppfiguren der Gongster, Geier und Schnecken, nicht auf irgendwas anderes. Beim Duell sollten Sie auf Ihren alten Erzfeind schießen, sobald dieser



Tips & Tricks



Hier führt ein Querschläger zum Erfolg

Allgemeine Tips

Ein entscheidendes Element für das Überleben in einer Mission sind die Schutzschilder. Dabei ist wichtig zu wissen, daß sich die Laser generell schneller aufladen, als die Schilder. Manchmal ist es also ratsam (vor allem dann, wenn es auf die Geschwindigkeit ankommt), die Schildenergie direkt von den Lasern zu beziehen, anstatt zu warten, bis sie wieder komplett nachgeladen sind. Außerdem sollte man darauf achten, daß die Energie immer gleich verteilt ist (»S«-Taste).

Bei Missionen, die es erforderlich machen, Objekte zu beschützen, ist es nützlich, wenn man diese Objekte z.B. mit »Shift-F5« als Ziel vordefiniert. So kann man sich im Laufe der Mission mittels »F5« schnell über den aktuellen Status des Objekts informieren.

Bei Torpedoangriffen (z.B. von TIE-Bombern) geht man am besten folgendermaßen vor: So früh, wie möglich frontal anfliegen und die Triebwerksenergie auf ca. 1/3 senken, sobald sich die Ziele anvisieren lassen. Jetzt kann man sich schon ein oder zwei Gegner mit Torpedos vornehmen, bevor sie vorbeifliegen. Den Rest erledigt Ihr mit dem Laser, wobei man aber nicht vergessen sollte, die Triebwerksenergie wieder hochzufahren, wenn die Gegner vorbeigebraust sind und mal hinterherfliegen muß.

Wer mit bestimmten Missionen immer wieder Probleme hat, sollte einen Film aufzeichnen, um später die Taktik des Gegners herauszufinden. Dabei wird man feststellen, daß bestimmte TIE-Gruppen einzelne Aufträge haben. Wenn z.B. eine eigene Corvette immer wieder zerstört wird, versucht man die dafür verantwortliche Gruppe zu finden, um sie sich das nächste Mal gleich vorzunehmen.

Viele Objekte tauchen schon sehr früh auf den Sensoren auf, bevor der Computer eine entsprechende Nachricht meldet. Daher sollte man sich zu Beginn der Mission besser auf die Sensoren verlassen.

Die meisten Gruppen (z.B. TIE-Bomber) fliegen mit gleichbleibendem Tempo. Wenn man diese Geschwindigkeiten kennt, gestalten sich Verfolgungsjagden sehr viel einfacher (ruhig mal ein bißchen ausprobieren); Ihr sport Euch mühevoll Kurbeilen am Joystick und das Visieren/Schießen ist für die Statistik auch effizienter.

Hat man sich erstmal einen guten Piloten »herangezüchtet«, kann man die entsprechende »PLT«-Datei mit anderem Namen mehrmals duplizieren. So schafft Ihr Euch zum einen Sicherheitskopien, falls der Pilot stirbt oder gelangengenannt wird und zum anderen leistungstärkere Wingmen zur Verteilung auf die Fluggruppen.

Manchmal ist es sinnvoller, eine gegnerische Flug-

TIP DES MONATS X-WING

Jedi-Ritter André Bremer hat den Todesstern geknackt. Seine Flugerfahrungen bei sämtlichen Taur of Duty-Missionen möchte er den PC PLAYER-Lesern in dieser Galaxis nicht vorenthalten.

gruppe bis auf eine Einheit zu reduzieren, als sie komplett zu zerstören. Den letzten TIE nimmt man dabei solange unter Beschuß, bis er »Hull Damaged« anzeigt. Er wird dann versuchen zum Mutterschiff zurückzugelangen, um sich wieder »aufzufrischen«. Das kostet Zeit, die man gut für sich nutzen kann.

Taur of Duty 1

Selbst die besten X-Wing Piloten werden eines Tages in den Ruhezustand versetzt. So auch unser Held Farlander, dessen frühere Erlebnisse schon in der »Akte Farlander« beschrieben wurden. Nachdem er an sämtlichen Missionen gegen das Imperium beteiligt war, gibt der inzwischen pensionierte General im folgenden seine Erfahrungen an die frischen Kadetten weiter, die diese Missionen in ihrer Ausbildung nachfliegen müssen.

Mission 1: Destroy Imperial Convoy

Die fünf Frachter sind eigentlich recht leicht zu bewältigen; man selber kümmert sich um die drei entferntesten, während sich der Wingman die beiden vorderen vornimmt. Die anderen Missionsziele ergeben sich automatisch (entern der Corvette Bixby).

Mission 2: Reconnaissance Mission

Hier heißt es: absolute Geschwindigkeit und durch. Die Laser sollte man auf volle Energiezufuhr schalten, und die Schilder dann per Hand (mit der Apostroph-Taste) nachladen, da die Laser schneller als die Schilder aufgeladen werden. Mit den TIE-Fightern sollte man sich nur im Notfall einlassen, da man sonst Zeit verliert und Gefahr läuft, durch die große Anzahl der nacheinander eintreffenden Groß-Schiffe aufgegeben zu werden.

Mission 3: Fly Paint During Evacuation

Da die Nebulan B-Fregatte Fugazi rechtzeitig davor kommt, sollte man sich hier auf das Verteidigen der drei Shuttles (Gruppe Arraya) beschränken. Dabei konzentriert man sich am besten auf die TIE-Figh-

tergruppen Alpha und Beta, welche auf die Shuttles angesetzt sind.

Mission 4: Protect Medical Frigate

Am Anfang nutzt man die Zeit, um die Schilder aufzubauen. Die imperiale Fregate wird zuerst die TIE-Bombergruppe Alpha und TIE-Fightergruppe Beta absetzen und dann auf die andere Seite springen, um die TIE-Bombergruppe Gamma und die TIE-Fightergruppe Delta zu starten. Das einzige Schiff, welches hier Schutz benötigt, ist die Corvette Karalev. Es ist wichtig, die TIE-Bomber zuerst zu zerstören, da sie bereits früh anfangen, die Corvette mit Missiles zu beschießen. Dabei sollte man sich nicht weiter als 2 Kilometer vom Schiff entfernen, da sonst eine weitere Bomber-Gruppe, die aus der anderen Richtung kommt, nicht mehr rechtzeitig abgefangen werden kann.

Bei Bomben kann man im allgemeinen folgende Taktik anwenden: Frontal anfliegen, aus Distanz einige Bomber mit Missiles abschießen, abbremsen und den Rest mit dem Laser bekämpfen, bevor sie vorbeifliegen. Wenn die Gruppe Alpha bekämpft ist, nimmt man sich dann sofort die Gruppe Gamma vor. Hiermit werden sich die Chancen für die Karalev im weiteren Kampfverlauf mit den Fightern um einiges erhöhen.

Mission 5: Ambush Imperial Supply Convoy

Hier kann man keine großen Tips geben. Schaut Euch am besten an, welche Frachter von den Y-Wings bekämpft werden, und nehmt Euch dann einen anderen vor. Der Wingman kann dabei ebenfalls eingesetzt werden.

Mission 6: Raid for R2 Units

Wenn der Frachter disabled ist, wird die Piraten-Transportgruppe Epsilon versuchen ihn nochmal zu disablen und Kappa wird versuchen ihn zu recapturen. Die Pirat-Y-Wings werden kräftig stören, man sollte sich aber dennoch nur auf die Piraten-Transporte konzentrieren.

Mission 7: Recover stolen X-Wings

Die drei X-Wings müssen so schnell wie möglich disabled werden. Je schneller es klappt, desto näher ist man später am eintreffenden Calamari-Schiff. Somit verkürzt sich auch die Zeit, in der man die X-Wings bei der Rückführung beschützen muß. Den X-Wing Blue 2 nimmt man sich selber vor, während man die anderen den Y-Wings überläßt. Um schneller zum Ziel zu gelangen, schaltet man die Triebwerksenergie auf volle Leistung. Wenn alle X-Wings disabled sind, kümmert man sich um die TIE-Interceptor-Gruppen Delta und Gamma, da die es auf die Shuttles abgesehen haben.

Mission 8: Rescue Sullustan Tech Staff

Da die beiden Gelangentransporte weiter rechts

sind, fängt man mit dem Identifizieren der Schiffe ganz rechts an und arbeitet sich dann zurück. Wenn diese identifiziert sind, treffen die beiden Rettungs-transporte ein. Hier sind es die beiden TIE-Interceptor-Gruppen Alpha und Beta, die ausgeschaltet werden müssen, damit die Rettungsaktion Erfolg haben kann. Wenn man noch Zeit findet, kann man sich einige Truppentransporte vornehmen, was letztendlich aber nicht entscheidend ist.

Mission 9: Diplomatic Summit with Sullust

Diese Mission beansprucht sich selbst sehr stark, da die TIE-Fighter im Kreuzfeuer der Nebulan und der Corvetten nicht lange überleben. Entscheidend sind folgende Gruppen: TIE-Bomberggruppe Zeta (greift die Corvetten an), TIE-Fightergruppe Zeta (bekämpft die Shuttles) und die TIE-Bomberggruppe Iota (schießt auf die Nebulan ab).

Mission 10: Rescue Sullustan Leader

Alle Shuttles außer dem mit einem Gefangenen an Bord, werden wenden und angreifen. Daher sollte man sich auf jenes konzentrieren, was weiterhin auf den Sternenzerstörer zufliegt. Wenn dieses »disable« ist, zerstört Ihr zuerst die Shuttles und danach erst die TIEs, da die Shuttles mehr Schaden anrichten können. Den Shuttles verpaßt man jeweils zuerst eine Missile und erledigt den Rest mit dem Laser. Die TIE-Interceptor-Gruppe Delta wird versuchen, das Rettungsschiff zu zerstören. Dem solltet Ihr auch zuvorkommen.

Mission 11: Capture Stoff from Cygnus

Konzentrieren sollte man sich lediglich auf die TIE-Fightergruppe Zeta, die versuchen wird, das Transporterschiff Lightning zu zerstören. Der Rest ist unwichtig, bringt aber dennoch massig Punkte.

Mission 12: Recover Explosive Warhead

Zunächst solltet Ihr schnell die Laser aufladen und das eigene Schiff aus dem Wirkungsbereich der Minen bringen. Danach legt man die Laserenergie auf die Schilder und nimmt sich die Minen vor, indem man sie einzeln anfliegt, mit dem zweiten Joystick-knopf anvisiert und dann per Doppelschuß bekämpft, sobald das Visier grün wird. Wenn man geübt ist, geht es auch ohne anvisieren. Ihr müßt hierbei immer in Bewegung bleiben und dürft nicht zu nahe an die Minen ran, da Ihr sonst auseinandergerissen werdet.

Wenn der Frachter übernommen wurde, wird die Transportgruppe Lambda versuchen, ihn zu zerstören. Das muß verhindert werden.

Tour of Duty 2

Mission 1: Rescue from Stor's End

Zunächst muß die TIE-Bomberggruppe Eta abgetan werden, da sie versuchen wird, den Frachter Genue zu zerstören. Danach wagt man sich an den

Sternenzerstörer ran, um die zweite Gruppe Eta zu übernehmen, sobald sie den Hangar verläßt. Die TIE-Interceptor-Gruppe Gamma greift alles an, so daß man auch hier aufpassen muß, daß der Frachter und das Shuttle nicht zerstört werden.

Mission 2: Rescue Wookiee Slaves

Bevor der Frachter Tora! nicht identifiziert ist, werden die Y-Wings nicht kommen. Um das zu erreichen, wird man einige Gunboats aus dem Weg räumen müssen. Der beste Weg ist es hier, die Gunboats zuerst mit jeweils einer Rakete und danach mit Lasern (Einzelschuß) zu bearbeiten. Wenn der Frachter durch die Y-Wings disabled wurde, kommt der Transport Rescue 1 ins Spiel. Dieser wird durch die TIE-Fightergruppe Beta bedroht.

Mission 3: Attack Weapons Convoy

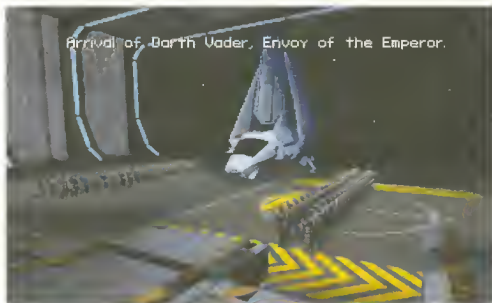
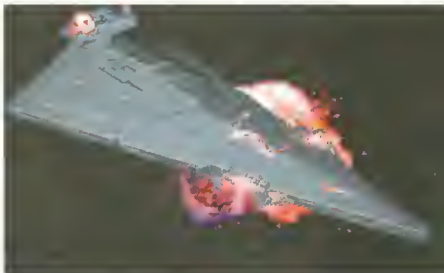
Man schaut zuerst, welche Corvette von den Y-Wings mit Raketen beschossen wird, um dann die jeweils andere zu übernehmen. Die Raketen werden die Schilder der Corvetten zerstören, so daß man sie letztendlich mit Laserschuß zerstören kann. So nimmt man sich eine nach der anderen vor. Hierbei sollte auch der Wingman (Shift A) zum Einsatz kommen. Danach zerstört Ihr schnell die Shuttle-Gruppe, bevor sie durch den Hyperraum flieht.

Die Frachter sind etwas schwieriger, da sie perma-

nt zu zerstören, indem man sie den Frachter Phoenix disabled läßt. In der Zwischenzeit kann man sich um die Shuttles kümmern. Ist der Frachter disabled, zerstört Ihr die Transporte und laßt das Shuttle Wilsey andocken. Danach wird ein Sternenzerstörer eintreffen und TIE-Bomber und TIE-Fighter absetzen. Die TIE-Bomberggruppe Gamma wird versuchen den Frachter anzugreifen.

Mission 5: Protect Captured Satellites

Die TIE-Interceptor-Gruppe Delta und die TIE-Bomberggruppe Gamma greifen die Frachter an, während man den Rest gegen sich stehen hat. Damit man dabei nicht von den laufend nachrückenden Gruppen überfordert wird, beschießt man seine Gegner bis sie »Hull Damage« anzeigen. Sie werden dann manchmal versuchen, zum Mutterschiff zwecks Reparatur zurückzugelangen. Das nimmt natürlich



ment durch die Gunboats geschützt werden. Daher sollte man seine Schilder immer voll aufgeladen haben. Die Transporte werden durch die Y-Wing Gruppe Gold ausgeschaltet.

Mission 4: Capture o Stolen Freighter

Man kann die gegnerischen Transporte für seine

einige Zeit in Anspruch, die man gut für sich nutzen kann.

Mission 6: Rendezvous in the Cron Drift

Die Transporte werden die Frachter angreifen, während man die Gunboats selber als Gegner hat. Dennoch ist es wichtig, die Transporte so schnell wie

möglich zu zerstören, da sie in der Lage sind, aus ca. 5 Kilometern Raketen auf die Frachter abzufeuern. Dabei sollte man seine Schilder immer aufgeladen haben, da die Gunboats ebenfalls mit Raketen angreifen.

Mission 7: Protect a disabled X-Wing

Der Wingman wird sich um die eintreffenden Shuttles kümmern, die versuchen werden, am X-Wing anzudocken, so daß man die Gunboats selber angreifen kann. Wenn das Shuttle Rescue hereinspringt, werden weitere Gunboats auftauchen, die man während der gesamten Reparatur am X-Wing ablenken sollte.

Mission 8: Stop Hyperdrive Replacement

Hier ist sehr wichtig, daß die Schilder immer aufgeladen sind, da man die meisten Gegner selber am Hals hat (einige werden sich auch um die A-Wings kümmern). Der Frachter Klam III ist am nächsten links gelegen, so daß man diesen schnell übernehmen sollte, um danach den anderen zu finden.

Mission 9: Take out Intrepid's Escort

Dieser Auftrag ist etwas schwieriger. Man speichert die drei Carvetten (Viper I-III) als Voreinstellung (»F5« bis »F7«), um später besser darüber informiert zu sein, auf welche man Raketen abgeschossen hat. Ihr visiert eine Corvette an und überlaßt sie den Wingmen. Währenddessen sollte man sich um die Gunboats kümmern, denn je schneller man die erledigt hat, desto effizienter können die anderen Y-Wings vorgehen.

Wenn die erste Corvette die Schilder unten hat, könnt ihr ihr mit den Lasern den Rest geben. Danach ver-

TIP DES MONATS

X-WING



aber nicht zu sehr von ihnen ablenken lassen. Wenn die Schilder erst einmal zerstört sind, kann man die restlichen Raketen auf die Intrepid feuern.

Es sind genug Y-Wings in dieser Mission vorhanden, um die Intrepid zu zerstören, wenn die Schilder erst einmal down sind. So kann man sich dar-

Die Tantive IV ist die vierte Corvette, wenn die Ziele nacheinander mit »T« durchgewählt werden. Die Gunboat Gruppe Mu wird versuchen diese Corvette zu disablen, also sollte man sich auf diese konzentrieren. Die Gruppe Tau sollte von den anderen X-Wings »versorgt« werden.

Mission 12: Protect Princess Leia

Hier gibt es keine besondere Strategie. Ihr müßt alles angreifen, besonders die TIE-Bomber und die Gun-

boats, da sie durch ihre Raketen die größte Bedrohung darstellen.

Tour of Duty 3

Mission 1: Guard Military Eqp. Transfer

Die TIE-Bombergruppe Gamma wird Tarpedas auf den Frachter feuern, so daß man sich zuerst auf diese Gruppe konzentrieren sollte. Die TIE-Fightergruppe Beta wird die Waffencontainer übernehmen, während die TIE-Bombergruppe Delta die Container mit Raketen beschießt. Wichtig ist, daß die Corvette am Frachter Sidral II andockt und sich per Hyperumprung davonmacht.

Mission 2: Destroy Imperial Repair Dock

Als erstes sollte man sich TIE-Bombergruppe Gamma vornehmen, da sie durch ihre Raketen die größte Bedrohung darstellt. Danach ist die ebenfalls aktive TIE-Fightergruppe Beta an der Reihe. Dabei solltet ihr Euch in gebührendem Abstand zu den Minen bewegen. Nun kann man die wartenden TIE-Fighter und Bomber außer Gefecht setzen. Nachdem man dann einige Raketen auf die Corvette gefeuert hat, zerstört man die Minen. Wenn diese erst einmal weg sind, ist der Rest schnell erledigt.

Mission 3: Capture Military Transport

Die sechs Gunboats und die TIE-Fighter des Sternenzerstörers sind nur hinter dem eigenen Schiff her, lediglich der Transport Lambda wird versuchen den Transport Omicron zu zerstören. Daher sollte man



teilt man jeweils die restlichen Raketen auf die beiden letzten Carvetten und nimmt sich diese dann auch nacheinander mit dem Laser vor.

Mission 10: Destroy the Intrepid

Als erstes zerstört man die beiden Schildgeneratoren auf dem Kammandatum. Man kann währenddessen einige der TIE-Fighter ausschalten, sollte sich

auf konzentrieren, sich selber am Leben zu erhalten. Dabei sollte man besonders wieder auf die eigenen Schilder achten, während man verstärkt gegen die Gunboats und TIE-Bomber vorgeht. Wenn Zeit bleibt, sollte man weiter die Y-Wings bei der Intrepid unterstützen.

Mission 11: Deliver Plons to Princess Leia

sich nur auf diesen konzentrieren, da nach jeder Zerstörung ein neuer auftaucht.

Mission 4: Scramble!

Hier solltet Ihr wieder alles zerstören, was möglich ist. Je mehr man sich dabei auf die Bomber konzentriert, desto größer sind die Überlebenschancen der Defiance.

Mission 5: Intercept and Capture

Gleich zu Beginn feuert man vier Korvetten auf die Corvette, um die Schilder zu zerstören. Danach disabled man sie mit der Ionenkanone. Bevor das Shuttle Rescue eintrifft, könnt Ihr die X-Wings bei den restlichen Gegnern unterstützen. Später ist es wichtig, daß man sämtliche Gegner vom Shuttle fernhält, damit es seinen Auftrag erfüllen kann.

Mission 6: Destroy Imperial Supply Base

Man sollte sich zuerst um die Minen kümmern, denn wenn diese erst einmal weg sind, wird vieles einfacher. Währenddessen kann man die Wingmen auf einzelne Container ansetzen. Wenn man selber einen Container übernimmt, sollte man einen wählen, der nicht schon von den Wingmen bearbeitet wird.

Mission 7: Destroy Priam's Escort

Man läßt den Wingman eine der Corvetten übernehmen, während man selber eine andere unter Beschuß nimmt. Während dieser Kämpfe wird der Transport Omega aufbrechen, der auf die Priam zusteuert. Er darf die Priam nicht erreichen, da die Mission sonst nicht erfüllt wird.

Wenn man den Transport zerstört hat, kann man sich die dritte Corvette vornehmen, wobei man sich bis hier einige Torpedos aufgespart haben sollte. Ihr dürft nicht zu nah an die Priam herankommen.

Mission 8: Capture the Frigate Priam

Zu Beginn feuert man alle Raketen auf die Priam, um die Schilder schneller herunterzubekommen. Danach geht man gegen die TIE-Fightergruppe Alpha vor, welche versucht, die Y-Wings zu bedrängen. Als nächstes sind dann die Minen dran.

Wenn die TIE-Bombergruppe Beta auftaucht, reicht es, sie solange zu beschießen, bis sie »Hull Damage« anzeigen. Sie werden versuchen, zur Frigate zurückzugelangen, wodurch man wiederum Zeit gewinnt. Nachdem die Frigate »Shields down« anzeigt, kann man sie den Y-Wings zum disabling überlassen. Das Missionsziel ist dann erreicht, wenn alle Rebellschiffe auf der Priam gelandet sind, und diese sich durch den Hyperum entfernt.

Mission 9: Capture Ethar I and II

Man kümmert sich solange um Gunboat-Gruppen Tho und Tau, bis jeweils zwei Gunboats aus jeder Gruppe zerstört und das dritte »Hull Damage« anzeigt. Dadurch sollte man einen guten Zeitvorteil bekommen. Einige Gruppen könnt Ihr direkt auf die

beiden Corvetten abfeuern, damit die Y-Wings es hier ein wenig leichter haben. Das Shuttle Rogue 1 wird von der Gunboat Gruppe Nu und Rogue 2 von Gruppe Mu bedroht.

Mission 10: Guard Vital Supply Depot

Hier helfen keine Tips - man sollte das Gebiet solange selber verteidigen, bis die A-Wing Gruppe Blue eintrifft. 50 Prozent der Containergruppen Zi, Lt und Xf müssen zur Erfüllung der Mission überleben.

Mission 11: Defend the Independence

Wichtig ist hier die TIE-Bombergruppe Alpha, welche die Independence zu Beginn angreifen wird. Wenn man hier alle, bis auf einen zerstört (bis er »Hull Damage« anzeigt), vergeht wieder genug Zeit, bis die Gruppe wieder »aufgelöst« ist.

Mission 12: Begin Death Star Assault

Hier gibt es einen Trick: gleich zu Beginn versucht man einen Hyperraumsprung, der aber sofort wieder abgebrochen wird, da einige Objekte im Weg stehen werden. Jedenfalls ist man jetzt nur noch ca. 6 Kilometer von der CommSat entfernt, womit man nun an allen TIE-Fightern vorbei wäre. Nachdem man die Flügel wieder geöffnet hat (»F«), kann man direkt auf die Satelliten zufliegen, und sie zerstören.

Mission 13: Attack Death Star Surface

Zunächst stellt man fest, aus welchem Hangar Port die TIE-Bomber kommen, und zerstört diesen zuerst, damit deren Raketen keine weitere Bedrohung darstellen. Zu Beginn der Mission ist der Hangar Port der TIE Bomber am nächsten gelegen (vielleicht »Y« drücken). Danach nimmt man den nächsten, usw. Dabei solltet Ihr aufpassen, nicht zu tief zu fliegen, um so aus der Reichweite der Turbolaser zu bleiben. Wenn alle Ports zerstört sind, kann man sich um die restlichen TIEs kümmern.

Zum Schluß fliegt man auf die Nav Buoy zu und zerstört nacheinander die Türme um die Buoy herum, bis man die abschließende »Mission complete« Meldung bekommt.

Mission 14: Death Star Trench Run

Gleich zu Beginn stellt man die Laser auf maximum die Nachladung und legt die gesamte Loserenergie auf die Schilder. Während man außer Reichweite der Turbolaser bleibt, nimmt man sich die erste TIE-Fightergruppe vor. Ist dieses erledigt, versucht ihr so schnell es geht den Graben zu finden und hineinzufliegen.

Wenn man mit den TIEs schnell genug fertig wird, sollte man den Graben erreichen, bevor die Advanced TIEs eingreifen. Im Graben schaltet man die Laser auf Vierfacheuer und versucht ständig in Bewegung zu bleiben. Wenn möglich kann man einige der Lasertürme beseitigen. Wenn es zu hart wird, schaltet man am besten die Detailstufe runter, womit einige Hindernisse verschwinden. (H)

Spiele Total

Shareware, Vollversionen, CD's kommerzielle Spiele, Soundkarten

Shareware Vollversionen

Commander Keen I-III	59,- DM
Commander Keen IV+V	59,- DM
Commander Keen VI	79,- DM
Cosmos Come I-III	59,- DM
Dark Ages I-III	59,- DM
Duke Nukem I-III	59,- DM
Secret Agent I-III	59,- DM
Crystal Caves I-III	59,- DM
Paganitzu I-III	59,- DM
Major Stryker I-III	59,- DM
Captain Comic II	59,- DM
Elektro Body	49,- DM

Kommerzielle Spiele

Airbus A320	95,- DM
Indiana Jones 4	95,- DM
Space Quest V	80,- DM
Ultima Underworld 1	80,- DM
Ultima Underworld 2	80,- DM
Wing Commander 1	50,- DM
Wing Commander 1 Deluxe	95,- DM
Wing Commander 2	90,- DM
Wing Commander 2 Spec Op 1 & 2	100,- DM
Monkey Island 1	90,- DM
Monkey Island 2	90,- DM
Legend of Kyrandia	85,- DM
Humans	65,- DM
Inca	95,- DM
Kings Quest VI	99,- DM

Die ! Soundkarte

GraVis Ultra Sound

• 16 Bit Samples • 32g Stimm • Soundlibrary kompatibel • Samples on Board • CD-Kompatibilität im Synthesizerbereich • Fantastischer Sound • hochgeladene Software zusammen mit 15 Musikstücken im MIDI-Format von Michael Jackson bei Paul Mc Cartney • Tausende von Musikstücken lieferbar



349,90 DM

Kostenlos!!!
Unser vierfarbiger ca. 70 Seiten starker Shareware und CD Katalog - viele Angebote, Informationen, Highlights.

CD's Shareware

Game Archiv	59,90 DM
280 PD und Sharewarespiele, keine Uraltspiele	
Game Power	99,90 DM
470 Sharewarespiele und Vollversion von Sierra Agent	
VGA Fun Games	79,90 DM
Die 100 besten Sharewarespiele auf einer CD	
Game Master	69,90 DM
Unterhaltung pur - Sharewarespiele bis zum Abwinken	
Data Media Spiele CD	129,90 DM
1000 Sharewarespiele + Vollversion Indiana Jones 4	

CD's Kommerzielle Spiele

Patrizier	129,90 DM
Deutsches Spiel - Simulation des Seehandels (Hansel)	
Kings Quest V	89,90 DM
Abenteuerspiel	
7th Guest	170,00 DM
• 2 CD-ROM's mit Video in US-VHS 30 Grad, wie Action	
Air Warrior	119,90 DM
Flugsimulator im Jahr zur Zeit des Korea Krieges	
Chessmaster 3000	99,00 DM
Multimedia Schachspiel unter Windows 3.x in Englisch	
Inca	136,00 DM
Großer interaktiver Film - spielt in der Inca Zeit	
• 7 CD-ROM's mit Video in US-VHS 30 Grad, wie Action	
Hängebank 7 4500 (4500?) Essen 13	
Das Abenteuer - Real Actiongame	

Wer so ein richtiger Ultima-Avatar sein will, der hat's bellebe nicht leicht. In jeder der sieben Rollenspielfalgen gibt es unglaublich vertrackte Handlungsstränge zu lösen und unüberschaubar große Ländereien zu durchstreifen. Insbesondere für Einsteiger kommt erschwerend hinzu, daß Ultima dem Spieler stets viel Freiheiten zugesteht, wie und wann die einzelnen Schritte zur Lösung beschritten werden.

Die Schlangeninsel von Ultima VII/Part II ist nicht minder umfangreich und die Möglichkeiten, zu handeln bei weitem komplexer als bisher. Dennoch unterscheidet sich »The Serpent Isle« von den Vorgängerspielen durch eine sehr straffe Handlung. Das bedeutet, daß meist keine Ratlosigkeit ab der nächsten Ziele herrscht. Nichtsdestotrotz ist der Spielablauf verzwickter und komplexer denn je. Für knackigen Rätselspaß und tolle Effekte ist also auch bei dieser Ultima-Folge gesorgt.

Eine komplette Schritt für Schritt-Lösung für Serpent Isle anzugeben, ist angesichts des Spielumfangs halbwahrheitslos, zumal allerlei Nebenschachplätze auf der Schlangeninsel versteckt sind. Einige allgemeine Hinweise und Tips sind hier weitaus sinnvoller und verderben den Spaß am Spiel nicht.

Allgemeines

Bevor es losgeht, seien einige allgemeine Ratschläge ausgesprochen, die Veteranen schon bekannt sein dürften. Für die Neulinge im Ultima-Club leisten sie allerdings wertvolle Hilfe.

1. Die Welt von Ultima ist sehr komplex. Das bedeutet, daß Sie nahezu alles, was Sie auf dem Bildschirm sehen, auch untersuchen und benutzen können. Versuchen Sie einmal, aus Mehl und Wasser einen Teig zu kneten und diesen anschließend zu backen. Das Resultat: ein knackiger Loib Brot. Finden Sie irgendwa ein Spinnrad, können Sie aus Walle selbst Garn herstellen, das sich auf einem geeigneten Webstuhl schließlich zu einem wunderschönen Stoff verarbeiten läßt. Mit einer Schere in Streifen geschnitten ergibt dieser wertvolle Bandagen zur Heilung Ihrer Wunden. Nehmen Sie sich die Zeit und probieren Sie einfach die verschiedenen Utensilien der Ultima-Welt aus.

2. Als direkte Konsequenz aus Punkt 1 ergibt sich folgender Hinweis: Lassen Sie keinen Gegenstand unbeachtet! Zum einen könnte er direkt nützlich sein, zum anderen verbergen sich darin oder darunter möglicherweise wichtige Objekte, die für die Lösung des Spiels unerlässlich sind.

3. Was in den Vorgängerspielen verpönt war, können Sie bei The Serpent Isle vollends ausleben: es darf hemmungslos geklaut werden. Wenn Sie einen Gegenstand finden, den Sie als nutzbringend erach-

TIPS ZU ULTIMA VII

Part II

Willkommen auf Serpent Isle

Die ersten Schritte sind bekanntlich die schwersten – das gilt besonders für die komplexe Rollenspielreihe Ultima. Mit den Tips unseres Haus-Avatars Mic wird die Erforschung der »Serpent Isle« zum Klacks.

ten, dann nehmen Sie ihn mit. Van Vorteil ist es hier natürlich, daß sich der Avatar nicht gerade an den Kleintoden vergeift, wenn der Besitzer seine Augen darauf heftet. Schließen Sie vorsorglich alle Türen oder warten Sie clever, bis das arme Opter gerade nicht aufpaßt.

4. Wer zuviel klagt und einsockt, kann vor Schätzen bald nicht mehr laufen. Suchen Sie sich daher ein oder zwei sichere Plätzchen, an denen Sie nicht gebrauchte Gegenstände hinterlegen können. Die Schätze bleiben dort, wo Sie sie abgelegt haben. Die Ladeluke eines gestrandeten Schiffes zum Beispiel ist bestens geeignet.

5. Seien Sie neugierig. Sprechen Sie mit jedem, dem Sie begegnen. Lesen Sie die Texte in den Dialogen konzentriert durch und notieren Sie sich gegebenenfalls die Namen von wichtigen Personen, Orten und Gegenständen. Gelegentlich kann es passieren, daß Sie den Gesprächspartner durch unfälliges Benehmen verärgern oder dieser schlicht aus Zeitmangel kein ausgiebiges Pläuschchen halten möchte. Ein weiterer Versuch zu einem späteren Zeitpunkt kann durchaus sinnvoll sein.

Es ist ohnehin notwendig mit den gleichen Personen mehrmals zu sprechen, da sich aus neuen Informationen weitere Gesprächsthemen herauskristallisieren, die Ihnen bei der Lösung behilflich sind. Scheuen Sie also den Smalltalk nicht, selbst wenn dieser zu einem minutenlangen Dialog ausarten sollte.

6. Avatar & Co. können nicht sterben, wenn Sie das »Hauglass of Fate« behalten, das Ihnen zu Beginn der Geschichte ein Mönch in die Hand drückt. Durch dieses Artefakt werden Sie im Falle tödlicher Wunden direkt in die Kapelle einer geheimnisvollen Mönchsinself transportiert, wieder zum Leben erweckt und anschließend an den Ausgangsort zurückgebracht. Werfen Sie daher das Stundenglas nicht fort. Nun aber zur Story von The Serpent Isle, in der Sie zunächst auf ein wichtiges Hindernis hinsichtlich müssen. Es muß aus dem Weg geräumt werden, um das Fortkommen zu ermöglichen. Die Rede ist von einem nördlich der Stadt Fawn gelegenen Sumpf, der auf herkömmliche Weise nicht passiert werden kann. Über jenen blubbernden und stinkenden Tümpel liegt ein alter Fluch, der jeden Wanderer augenblicklich in tiefen und gefährlichen Schlaf versetzt. Dieser Schlafzauber kann nur überwunden werden, wenn Sie drei besondere Artefakte bei sich tragen:

The Helm of Courage

The Crystal Rose of Love

The Mirror of Truth

Jedes dieser Objekte ist mit einer der drei Stiche verbunden, die sich auf der Insel befinden. So erhalten Sie den Helm durch die Stadt Monitor, die Rose in der Stadt der Schönheit namens Fawn und den Spiegel schließlich im Zentrum der Magie, in Moanshade. Erst wenn Sie alle drei Gegenstände besitzen, ist es sinnvoll, den besagten Sumpf im Norden zu betreten.

Das erste Ziel: Monitor

Die Geschichte beginnt am südlichen Zipfel des Eilandes, an dem Sie zusammen mit Ihren drei Kameraden Iala, Shamino und Dupre stranden. Das Boot, mit dem Sie Richtung Schlangeninsel geschippert sind, ist nicht mehr zu gebrauchen, es sitzt fest. Trotz üblichen Wetters betreten Sie das Land, wahlausgerüst mit allerlei magischen Gegenständen und Artefakten.

Kaum tun Sie die ersten Schritte, bricht ein gewaltiges Donnerwetter los. Als sich das Chaos legt, stellen Sie fest, daß Ihre Freunde verschwunden sind. Zu allem Überflüss hat sich Ihre tolle magische Ausrüstung in wertlosen Plunder verwandelt! Werfen Sie jedoch weder Pudelmütze, Seidenstülpchen noch sonstigen Krepel weg, denn die seltsamen Metamorphosen lassen sich rückgängig machen. Übeltäter sind die farbigen Blitze, die über mehrere Eigenschaften verfügen; im schlimmsten Fall können sie augenblicklich töten. Hat das betroffene Lebewesen Glück, bleibt es am Leben und findet sich lediglich an einem anderen Ort der Insel wieder.

Besonders lästig ist es allerdings, wenn die Blitze Objekte nach Lust und Laune vertauschen. So gesche-

hen mit Ihrer Ausrüstung: Eine der Hauptaufgaben besteht denn auch darin, die Ursprungsorte der getauschten Gegenstände ausfindig zu machen und die Originalausrüstung von Avator und Kumpanen wiederzufinden. Die Blitze sind es auch, die Ihre Freunde Ialo, Shomino und Dupre quer durch die Gegend, aber glücklicherweise nicht allzu weit teleportierten. Bereits beim Besuch der ersten Stadt mit dem Namen Monitor werden Sie sie wiederfinden. Monitor ist die Stadt der Ritter und Soldaten. Die Bewohner dieses idyllischen Ortes haben den lieben langen Tag nichts anderes zu tun, als sich in steten Duellen zu kloppen, den Umgang mit der Klinge zu üben und beizeiten diverse Horden von Goblins abzuschlachten. Jene Raulust kann Ihnen zugute kommen, da einige Bewohner gegen Entgelt Trainingsstunden anbieten, welche die Fähigkeiten Ihrer Gruppenmitglieder verbessern. Doch die Ritter von Monitor empfinden sich als eine auserwählte Kaste, die nur mit Ihrgleichem spricht. Bevor Sie also ausgiebig mit den Einwohnern von Monitor plaudern können, ist es ratsam, durch einen Test Ritterlehren zu erlangen. Genauere Informationen dazu gibt der Anführer der Stadt. Er befindet sich zu Beginn in den Katokomben, die sich direkt an das Kreatorium anschließen.

Von da ab sollten Sie zumindest Dupre und Shomino wiedergefunden haben. Ialo hingegen sitzt im Stadtgefängnis und lässt sich erst befreien, wenn sich der Avator in den Reigen der Monitorritter eingereiht hat. Die Testaufgabe zum Rittertum findet in einem düsteren Dungeon statt, das sich außerhalb von Monitor in nordwestlicher Richtung befindet. Vollkommen allein und nur mit Lederrüstung und Keule bewehrt muß der Avator einen heiligen Totenraum finden und dort sein persönliches Totentier erlegen. Die Tätigkeiten beschränken sich auf das Aufsperrn von Türen mit den korrekten Schlüsseln, dem Ausweichen von Explosionen und gegebenenfalls dem Killen von Tralen.

Schwierigkeiten bereiten zwei unsichtbare Gänge, die nicht einfach zu entdecken sind. Einer davon befindet sich direkt in einem Raum mit vier Schatzkisten-Atropen, der andere liegt hinter einer Geheimtür verborgen, die nur durch einen schwer auffindbaren Knopf an der Wand zu öffnen ist. Suchen Sie den besagten Schalter an der westlichen Wand; er befindet sich genau an der Stelle, wo Ihnen ein unbesiegbarer Geisterkrieger entgegenkommt. Der zweite Geheimgang führt in den gesuchten Raum.

Um das Totentier zum Leben zu erwecken, ist die

Asche ehrenvoller Monitor-Krieger mit eigenem Blut zu mischen. Fügen Sie sich dazu mit einer im Dungeon gefundenen Klawe selbst eine Verletzung zu. Die Bestie (ein Wolf) erscheint nun augenblicklich und muß fein säuberlich verhackstückt werden. Vergessen Sie nicht, die sterblichen Überreste des Tieres an sich zu nehmen, da sie für die neuen Ritterlehren unabdingbar sind. So müssen Sie die Fleischhappen des Walfes für das Festmahl in der Taverne von Monitor und dessen Fell bei der ansässigen Kürschnerin abgeben.



Bis zur Ausrichtung des Ritterfestes bleibt genug Zeit, sich bei der örtlichen Tätowiererin das entsprechende Rittermerkmal eingravieren zu lassen. Doch die Freude über das hübsche Bildchen auf der Wange währt nicht lange. Mit Entsetzen muß der Avator feststellen, daß er von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht wird. Ein Besuch bei der Stadtheilerin eröffnet die grausige Wahrheit: durch die Tätowierung gelangte ein tödliches Gift in den Körper des gebeutelten Avators, das nur mit einem Sud aus seltenen Vora-Blättern neutralisiert werden kann. Ein flatter Abstecher zur Heilerin in Fawn ist notwendig, da sie als einzige im Besitz solcher Kräuter ist. Nach der Genesung ist es sinnvoll, die Tätowiererin zur Rede zu stellen. Haben Sie Ihren neuen Ritterumhang von der Kürschnerin abgeholt, kann das Festmahl zu Ehren

des Avators in der Bankethalle im südöstlichen Teil von Monitor beginnen. Treten Sie dazu einfach durch die doppelte Eisentüre ein.

Als echter Ritter von Monitor haben Sie nun die Gelegenheit, mit allen Einwohnern ausgiebig zu sprechen. Prompt erfahren Sie auch den ungefähren Aufenthaltsort des gehaltenen Goblinskönigs, auf dessen grünem Kopf der heißgeliebte »Helm of Courage« sitzt. Der Weg führt in den finsternen Wald westlich von Fawn, dessen unheilvolles Terrain Sie Schritt für Schritt absuchen sollten. Neben allerlei wüstem Getier finden Sie dort nämlich hohle Bäume, in deren

Aslöcher sich gelegentlich interessante Gegenstände verbergen.

Ebenso werden Sie unter einer großen Eiche den Eingang zum Goblinversteck entdecken, das Sie allerdings noch nicht betreten können, da ein wichtiger Schlüssel fehlt. Suchen Sie daher weiter nach einer Lichtung, in deren Mitte ein schwarzer Obelisk aufgebaut ist. In unmittelbarer Umgebung lagert eine unscheinbare braune Flasche, die einen Verräter in Monitor offenbart. Wenn Sie allen Einwohnern die Flasche zeigen, wird sich der Übeltäter zu erkennen geben und, ob freiwillig oder nicht, den Schlüssel zur Goblinbehauung herausrücken.

Der geheime Gong in der gewaltigen Eiche führt direkt unter dem Meer hindurch auf die Insel der Goblins. Nachdem Sie dort mit allen umherstreifenden Monstern kurzen Prozess gemacht haben, werden Sie schließlich auch deren Anführer aufspüren und diesen um sein Leben und den Helm of Courage erleichtern.

Die Rückkehr in die Stadt der Ritter ist ein interessantes Erlebnis, zumal der Avator nun der unumstößliche Chompon von Monitor ist und sich unter den Einwohnern überraschenderweise eine weitere prominente Person als Verräter entpuppt.

Das erste wichtige Artefakt gegen die Schlafkrankheit im nördlichen Sumpf ist nun in Ihrem Besitz. Die Suche nach dem zweiten Gegenstand, der »Rose of Love« führt in die Stadt, in die nur schöne Menschen Zutritt haben.

Was es mit Fawn und seinen Bewohnern auf sich hat, erfahren Sie bei der nächsten Folge unserer Serpent Isle-Tips. (ml)

UNTERWELT

Einen sehr interessanten Tip zu Ultima Underworld II hat uns Michael Nieddecken aus Köln verraten:

Dieser Cheat verwandelt einen Zaubertrank in einen Gegenstand, der sich unendlich oft benutzen läßt: Man stellt einfach den ausgewählten Trank vor sich hin, bearbeitet diesen mit einigen Feuerbällen oder Blitzschlägen (Sheet of Lightning, Flame Wind und ähnliches sind ebenfalls möglich) und schon verwandelt sich der Trank in ein Häufchen Asche, welches genau die gleichen Auswirkungen wie der ursprüngliche Trank hat. Dieses Aschehäufchen kann jedoch nun beliebig oft benutzt werden! Besonders wirkungsvoll ist dies bei Mana Regain, Greater Heal, Iron Flesh, Freeze Time... Derart gerüstet wird selbst der Endkampf lachhaft einfach!

(tw)

1-SPIELER-KARTEN:

LEVEL	CODE	06
00	LUMIT	07
01	LUNAR	09
02	LUTOF	10
03	SONIX	11
04	SOWYN	12
05	SOSO	13

06	SONAF
07	RACHE
08	RAMPE
09	RANGG
10	FILMO
11	FIEST
12	FINXT
13	EBENE

MOND-SÜCHTIG

Alle Paßwörter sowohl zum Ein- als auch Zwei-Spieler-Modus inklusive der geheimen Level können Sie der hier abgedruckten Tabelle entnehmen. Der Abdruck geschieht mit freundlicher Genehmigung und Unterstützung durch die Firma Blue Byte.

(tw)

14	EB5YL	2-SPIELER-KARTEN
15	EBONY	LEVEL CODE
16	EBTAR	24 LUPOS
17	KARST	25 SONNE
18	KANTO	26 50TEX
19	KAROT	27 RASEN
20	KAISR	28 FISCH
21	5YBIL	29 EBTON
22	5FINX	30 KABEL
23	5YNOM	31 5YTAX
32	DIONE	33 NAIAD
(Geheimer Level)		(Geheimer Level)

GAMES WORLD

IBM

EISHOCKEY MANAGER	89,-
GRAND PRIX	109,-
THE LEGACY	95,-
EYE OF THE BEHOLDER III	84,-
EMPIRE DELUXE	89,-
STRIKE COMMANDER	79,-
SPEECH PACK	35,-
ACES OVER EUROPE	109,-
FALCON 3.0 MISSION 2	55,-
WHALES VOYAGE	89,-
FIELDS OF GLORY	105,-
RINGWORLD	89,-
FLASHBACK	69,-
JONATHAN	89,-
THE 7th GUEST CD	139,-
CHES MANIACS CD	95,-

IBM

FREDDY PHARKAS	95,-
ULTIMA 7 PART II	89,-
COMANCHE	95,-
X WING	89,-
SPACE QUEST V DT.	79,-
WING COM. II	89,-
LEMMINGS II	89,-
DER PATRIZIER	89,-
LINKS 386pro	99,-
MAUNA KEA (svga)	45,-
PINEHURST (svga)	45,-
BANFF SPRINGS (svga)	45,-
CAMPAIGN	85,-
BURNING STEEL DATA 1 + 2 JE	39,-
DARKSEED	79,-
FLIGHT SIM 4.0 DT.	145,-

IBM

FL. SIM. DESIGNER	99,-
FL. SIM. HAWAII	45,-
FL. SIM. THAHITI	45,-
FL. SIM. GRAND CANYON	45,-
FL. SIM. SOUND GRAPHICS UPGRADE	49,-
AIR TRANSPORT PILOT DT.	99,-
FL. SIM. MUC II	54,-
FL. SIM. AIRCRAFT COLL. I	54,-
HIGH TECH STEUERUNG FÜR	179,-
FL. SIM VIRTUAL PILOT	84,-
GRAVIS ANALOG PRO	55,-
GRAVIS GAME PAD	349,-
SOUNDBLASTER PRO	499,-
SOUNDBLASTER ASB 16	289,-
QUARTERDECK	
SPEICHERMANAGER	

GAMES WORLD

Landwehrstraße 32 a
80336 München

Telefon 089 / 55 7665
Telefax 089 / 55 01947

GAMES WORLD

Jakobsplatz 2
90402 Nürnberg

Telefon 0911 / 20 30 28
Telefax 0911 / 22 21 17

GAMES WORLD

Landsberger Straße 135
80339 München
Laden und Versand

Telefon 089 / 5 02 24 63
Telefax 089 / 5 02 67 67

VERSANDBEDINGUNGEN:

VERSAND NUR PER VORKASSE (PLUS 6 DM), V-SHECK ODER EURO-VISA CARD
VERSAND PER UPS, 24 STUNDENSERVICE
VERSAND ADR. GAMES WORLD, LANDSBERGER STRASSE 135, 80399 MÜNCHEN

089-5022463

Joystick abgehängt

Ich hatte einen 386 DX-40 mit einem billigen Joystick, der an einer Soundblaster-Pro-Karte angeschlossen war. Nun ließ ich das alte Motherboard gegen ein neues 486 DX-50 Board austauschen und kaufte mir außerdem einen Gravis-Joystick, den ich wieder an die Soundblaster-Pro-Karte anschloß.

Ich kalibrierte den Joystick mit den mitgelieferten Gravis-Utilities. Danach installierte ich »Aces of the Pacific« und »Gunship 2000« auf der Festplatte.

Als ich erstes spielen wollte, mußte ich für das Spiel meinen Joystick neu konfigurieren. Nachdem ich alles erledigt hatte und die erste Mission in Angriff nahm, war der Joystick wie verhext: Wenn ich nach rechts zog, ging das Flugzeug runter usw. ... Ich probierte »Gunship 2000« aus – dasselbe. Bei manchen Spielen wie »Car & Driver« funktionierte alles. Ein anderer Joystick brachte keine Abhilfe. Bei einem Freund der einen 486-DX-33 besitzt, gingen alle Spiele wunderbar. Der Händler sagte mir, die Software kommt mit dem schnellen Prozessor nicht mit. Stimmt das? Hattet Ihr dasselbe Problem, als Ihr die Spiele getestet habt? Wie kann ich Abhilfe schaffen?

(Andreas Handrack, Offenburg)

Manche Spielprogramme haben in der Tat Probleme mit schnellen Prozessoren der 486er-Klasse, und die Joystick-Abfrage steht dabei an erster Stelle. Daß die Hardware (Joystick, Soundkarte, Computer) nicht alleine Schuld ist, beweist die Tatsache, daß es genug Software gibt, die ohne Murren auch 50 und mehr Megahertz verkraftet.

Zur Lösung des Problems können Sie entweder Ihren Computer langsamer takten (Turbo aus), den 486er Cache im Setup ausschalten (nicht immer möglich), auf eine neue Programmversion warten oder eine regelbare Gameport-Steckkarte (zum Beispiel von Gravis) kaufen. Diese Erweiterungskarten, die ein Abschalten (wichtig!) aller anderen Gameports (per Jumper) erfordern, erlauben eine Anpassung (meist per Drehregler) der Gameport-Elektronik an die Prozessorgeschwindigkeit.

Fragen Sie auch mal den Hersteller, ob es eine neue Version des Programms gibt, bei der die Joystick-Routine funktioniert.

CD-Treiber vermißt Oldie-DOS

Vor einigen Monaten habe ich mir in meinen Rechner ein gebrauchtes CD-ROM (Modell CR-521-B) der Firma Matsushita, das an einer B-Bit-Interface-Card angeschlossen ist, eingebaut. Leider habe ich zum Laufwerk keine Treiberdisketten bekommen, sondern nur einen Zettel, auf dem die Zeilen standen, die ich in die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS-Dateien schreiben sollte, sowie eine Diskette die jene Dateien enthielt, welche bei der ursprünglichen Instal-

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten

Tips und Tricks rund um den PC

lation auf dem anderen Rechner angelegt wurden. Unter MS-DOS 5.0 lief das Laufwerk auch einwandfrei, doch als ich neulich das neue MS-DOS 6.0 installierte, wurde zwar der CD-ROM-Device-Treiber aus der CONEIG.SYS geladen, doch bei der AUTOEXEC.BAT-Zeile »C:\DOS\CDROM\MSCDEx.EXE

/D:MSCD001 /M:10« kam dann die Fehlermeldung »incorrect DOS-Version«.

Brauche ich für das DOS 6.0 einen neuen Treiber und wenn ja, woher kann ich ihn beziehen, da in meiner Nähe kein Händler bereit ist, mir einen zu besorgen? Oder gibt es eine Möglichkeit, den Treiber in die SETVER-Liste von DOS 6.0 aufzunehmen und wenn ja, wie geht das?

(Rainer Huber, Erding)

Wenn Sie MS-DOS 6.0 besitzen, haben Sie auch das jüngste MSCDEX. Es steht im DOS-Verzeichnis. Entfernen Sie einfach das »\CDROM« aus der Zeile der Autoexec-Datei.

Wave Blaster für Düsen-Getöse?

Der Test zu den Soundkarten war gut, hat mich aber etwas verwirrt. Ich habe mir kurz nach dem Erscheinen der Ausgabe 5 die Soundblaster 16 ASP bestellt. Da das Teil nicht MIDI-fähig ist, hab ich vielleicht doch nicht die Richtige gekauft. Ich nutze meinen Computer ausschließlich zum Spielen (Simulationen) und möchte hierzu auch den passenden Sound haben. Soll ich mir jetzt noch den Wave Blaster dazukaufen, damit die Düsen besser aus dem Lautsprecher dröhnen?

(Gerhard Schulz, Ilshofen-Echartshausen)

Ihre Düsen werden nach dem Kauf des Wave Blaster-Moduls noch immer genauso gut oder schlecht klingen wie zuvor. Denn: Der Wave Blaster peppt bei manchen Spielen (die MIDI-Klangerzeuger unterstützen) zwar die Hintergrundmusik auf, hat jedoch keinen Einfluß auf die Digisound-Effekte (zu denen auch das Düsen-Getöse zählt). Solange noch kein Spiel 16-Bit-Sound bietet, profitieren Soundblaster 16-Besitzer beim Spielen lediglich von den verminderten Störgeräuschen.

Notbremse für Wing Commander

Ich bin zufriedener Besitzer eines 486/33-PCs. Vor ca. einem Jahr habe ich mir Wing Commander II angeschafft. Nachdem ich sämtliche Missions zignal hin und zurück geflogen bin, kaufte ich mir die Ursprungsversion, den Wing Commander. Leider lebe ich in einer Mission nicht länger als 10 Sekunden, da das Programm mit einer Affengeschwindigkeit abläuft.

Wenn ich den Turbo rausnehme, läuft alles wie in Zeitlupe. Ich habe mir dann ein Shareware-Programm namens »Slow Down« zur Drosselung der Taktfrequenz zugelegt.

Dieses funktioniert bei allen Programmen, nur Wing Commander tut so, als ob er es nicht bemerkt hat und ignoriert das Programm.

Können Sie mir verraten, wie ich das Programm zu einer normalen Geschwindigkeit bewegen kann? Habe ich etwas im Handbuch übersehen? (Sven Seehase, Hamburg)

Leider ist Wing Commander I auf Ihren Super-PC nicht vorbereitet. Ein Tip: Bei vielen 486ern läßt sich der Cache im Setup-Menü (erreicht man meistens durch Drücken der DEL-Taste beim Bootvorgang) ausschalten. Suchen Sie den Menüpunkt »Cache« und stellen Sie »disabled« ein. Verlassen Sie Setup mit »Write to CMOS...«. Dann hat der Computer etwa 386er-Geschwindigkeit.

Amiga im PC-Wunderland

Als Neueinsteiger bzw. Umsteiger (vom Amiga) in den PC-Bereich habe ich einige grundsätzliche Fragen zum PC.

1. Stimmt es, daß der »Industriestandard« gar nicht oder nur wenig der Entwicklung angepaßt wurde?
2. Warum, zum Kuckuck, hat der PC nicht standardmäßig Stereo- und Intus wie der Amiga 500?
3. Warum muß man in DOS soviel tippen, ebenfalls im Vergleich zur »Freundin«?
4. Weshalb ist Windows nicht Standard, wie die Workbench beim Amiga?
5. Warum funktioniert die Maus ohne Maustreiber nicht?
6. Was sollen die zwei »Freudenprügel«-Arten Analog und Digital?
7. Warum ist alles so viel komplizierter?
8. Warum gibt es so viele Betriebssysteme (DOS, Windows, dBase, F&A, 1-2-3, Quattro Pro etc.)?

(F.S. Forster, Neckargemünd)

Der Umstieg vom Atari oder Amiga auf den PC ist – zugegeben – nicht immer leicht. Hierbei verwirrt insbesondere das Baukastenprinzip, durch das kein PC dem anderen gleicht – weder in der Hardware-Ausstattung noch bei der Software. Der Vorteil: Jeder kann sich seinen Wunsch-PC aussuchen oder zusammenstellen, ohne eine Mark für nicht benötigten Schnickschnack auszugeben.

1. Manche Dinge, wie zum Beispiel Grafikkarten, Monitore oder Prozessoren haben sich schnell und stetig weiterentwickelt und den Amiga in vielen Fällen überholt, während unter anderem das ISA-Bussystem (der Erweiterungskarten-Steckplatz-Standard) mit 16 Bit Datenbreite und 8 MHz Takt zugegeben recht antiquiert ist. Doch auch hier ist seit einigen Monaten die Rettung da und verbreitet sich wie ein Lauffeuer: VESA Local Bus (32 Bit Datenbreite, vervielfachter Bustakt). Genau wie beim Amiga entwickeln sich PCs also ständig weiter.
2. Warum soll jemand, der keinen Sound benötigt (ja, auch solche Leute gibt's), Geld für eine standardmäßig eingebaute Soundkarte ausgeben? Zum Thema Soundkarten-Vielfalt: Für die Spielermatur ist eine Soundblaster-(kompatible) Karte optimal und wird von nahezu jeder Software unterstützt. Für spezielle Wünsche existieren aber auch spezielle Karten.

3. Die DOS-Ebene ist im weitesten Sinne vergleichbar mit dem CLI Ihrer (Ex?)-Freundin. Wer Workbench-Wohlstand wünscht, kann ja zu Windows greifen.

4. Nahezu allen PCs liegt Windows (Version 3.1) mittlerweile serienmäßig bei.

5. Im Gegensatz zum Amiga gibt es auf dem PC (je nach Gerät) neben dem Anstecken an einen seriellen Port noch andere Möglichkeiten, Mäuse anzuschließen. Für DOS-Anwendungen liefert jeder Maus-Hersteller einen Treiber mit, Windows unterstützt auch ohne Fremdtreiber zahlreiche Maus-Anschlußarten.

6. Analog-Joysticks (der ursprüngliche PC-Standard) erlauben prinzipbedingt eine feinfühligere und realistischere Steuerung vor allem von Simulationen. Erst die große Anzahl an PC-Action-Spielen machte digitale PC-Joysticks erforderlich (für schnelle Reaktionen). Beide Joystick-Arten sind technisch grundverschieden: Beim Analog-Joystick (er enthält Drehregler) können Sie auch ein bißchen nach links fliegen,



Wer redet nach vom Amiga? High-End-Spiele wie z.B. Strike Commander gibt es exklusiv für PCs

während Sie über den Digital-Stick nur ganz oder gar nicht nach links steuern können.

7. Die Hard- und Softwarevielfalt bringt auf dem PC leider auch die Qual der Wahl mit sich. Beim Amiga bekommen Sie ein Gerät vorge-

setzt, das immer genauso aussieht und sich nur in engen Grenzen erweitern läßt. Dadurch ist natürlich auch die Software einfacher zu programmieren und anzuwenden, da sie auf weniger Konfigurations-Möglichkeiten Rücksicht nehmen muß.

Bei der Anwendersoftware (Textverarbeitungen etc.) ist die PC-Bedienung durch Windows stark vereinfacht worden, nur der DOS-Spiele-Sektor ist noch stark entwicklungsbedürftig, keine Frage. Während Sie beim Amiga nur eine Diskette einschieben und das Spiel daraufhin automatisch startet, müssen Sie sich auf dem PC mit der Festplatten-Installation des Spiels, dubiosen Speicher-Managern und gut versteckten VESA-Treibern herumschlagen.

8. Betriebssysteme gibt's für den PC in der Tat eine Menge, doch MS-DOS (Version 6.0) und die Benutzeroberfläche Windows (Version 3.1) haben sich zu einem schwer zu stürzenden Standard entwickelt, mit dem Sie normalerweise bestens bedient sind.

DBase, F&A, 1-2-3 und Quattro pro sind übrigens keine Betriebssysteme, sondern ganz normale Anwendungs-Programme wie zum Beispiel Superbase, Becker-Text oder Professional Page. (ts)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versorgt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
8011 Paing



Sie wallen Ihre Meinung über PC PLAYER laswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Camputer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbeuften PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstraße 46 a, 8011 Paing.

Diesmal wieder ein paar warme Worte vorneweg: Sparschreiben erreichen uns Anfragen zu konkreten Lösungshilfen bei Spielen. Leider haben wir kein umfassendes Tips-Archiv mit kurzfristig abrufbereiten Lösungen parat; solche Fragen lassen sich deshalb meistens nicht mit einem vertretbaren Aufwand beantworten. Das ist nicht gerade nett, aber leider unabwendbar – die Redaktion bittet um Ihr und Euer Verständnis. (hl)

Klore Fronten

Es ist wirklich erstaunlich, was für ein hohes Niveau ihr erreicht habt. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, die ich als störend empfinde. Ich persönlich halte diese neue Frontseite nicht für eine Verbesserung, da sie, im Gegensatz zur alten, unordentlich wirkt. Mein Tip: Behaltet die alte Frontseite, die ist gut und eigenständig.

Die Diskette? Lob und Tadel! Gut ist, daß man nun auch die Disks alter Ausgaben nachbestellen kann. Der Sprung von DM 5 auf DM 8 scheint mir jedoch zu hoch. Die Disk mag gut und gerne ihre DM 8 wert sein, doch eine Preissteigerung von 60 Prozent erscheint mir doch recht happig.

Da viele Spieler den Zugang zu Ultima erst durch Underworld oder Ultima VII gefunden haben, wäre es für diese Spieler sehr interessant zu erfahren, was sich in Britannia bis jetzt alles abgespielt hat und welchen Personen der Avatar bereits begegnet ist.

Die Titelumstellung ist sicher Gewöhnungssache – uns Redakteuren graut es mittlerweile, wenn wir ein Cover mit dem alten Logo sehen. Zur Disketten-Preissteigerung sei angemerkt, daß seit den jüngsten Portoexplosionen der Bundespost allein 3 Mark nur fürs Porto draufgehen. Unser Avatar Michael Thomas dankt für die Ultima-Anregung; kurzfristig kann er ein solches Feature leider nicht realisieren, da er gerade arg von seinem Studium geknebelt wird.

Was wird aus Guybrush?

Es geht also doch, auch ein solch subtiles Feld wie PC-Spiele (die im Grunde immer Zeitverschwendungen sind – wür-

den sie nur nicht soviel Spaß machen) kann im Forum einer Zeitschrift mit redaktioneller Professionalität und gepflegtem Stil behandelt werden, ha! Aufgepaßt, es folgt eine persönliche Bewertung der Ausgabe 4/93.

Die Previews waren recht ausführlich und sehr informativ. Der Joystick-Test von Toni Schwaiger war eine vor dem Hintergrund »Joystick-Test« eingeschmuggelte Satire mit sehr hohem Lesevergnügen, obwohl ich aus eigener Erfahrung mit den Testergebnissen in einigen Details nicht übereinstimme. Vernünftig ist es, die Bewertungsprozeduren bei Spieltests offenzulegen und Referenzen zu nennen; gut so. Die relativ ausführlichen Spieltests waren fast durchgehend lesenswert und Starkiller fand ich schon immer gut. Die in »Das Ende der Boot-Disk« vermittelten Informationen hatte ich allerdings zwangsläufig schon drei Tage nach dem ersten Aufschlagen des MS-DOS-Buches intus. Gut war es, einen leicht vom Spielthema abweichenden Hardwaretest (Microsoft Sound System) vorzufinden.

Ist bei Ihnen nicht auch eine Welt zusammengebrochen, als Guybrush am Ende von Monkey Island 2 als kleiner Junge auf einer Kirmes erwachte? Bei mir ja – ich bin bis heute davon überzeugt, daß LeChuck ihn mit einem Zauber belegt hat – und wir können den armen Kerl doch nicht im Stich lassen. Also, wird es Monkey Island 3 geben?

(Oliver Wruck, Essen)

Angeblich denkt LucasArts sehr ernsthaft darüber nach, ein drittes Monkey Island-Adventure zu produzieren. Die Sache hat aber zwei Haken: Vor 1994 wäre keinesfalls mit dem fertigen Spiel zu rechnen; außerdem hat Monkey Island-Erfinder Ron Gilbert mittlerweile LucasArts verlassen. Ein neuer Spieldesigner mit viel Sinn für Humor müßte also gefunden werden.

...und noch'n neuer Stordord

Beim Durchlesen des Disketten-Bestellcoupons in Ausgabe 4/93 ist mir aufgefallen, daß ihr die Diskette dieses Mal auf einer 32-Zoll-Diskette vertreibt. Schon allein der Gedanke an die ungeheuren Datenmengen hat mich sofort veranlaßt, diese Diskette zu bestellen. Scherz beiseite, es wird sich sicherlich nur um einen Druckfehler gehandelt haben, oder nicht? Jedenfalls haben wir uns köstlich amüsiert bei dem Gedanken, einen Teil unseres Wohnzimmereschranks zu opfern, um dieses Laufwerk in unserer Wohnung aufzustellen. (Harald Richters, Hamburg)

Schweren Herzens haben wir das Geheimprojekt »32 Zoll – Operation Schrankwand-kompatibel« aufgegeben und bieten unsere Service-Disketten wie gehabt auf dem 3,5-Zoll-Format an. Gerüchten zufolge hat Sony den einzigen Prototypen des 32er-Laufwerks für eine Summe in dreistelliger Millionenhöhe aufgekauft und vernichtet; die Druckfehler-Theorie kommt der Wahrheit allerdings wesentlich näher.



Ultima vs. Rest der Welt

Ich behaupte von mir einmal, viele Rollenspiele zu kennen, viele zu besitzen und fast ausschließlich solche zu spielen. Darum muß ich mal meine Wut aus dem Bauch lassen. Dabei handelt es sich um derartige Pseudo-Rollenspiele, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat. Ich rede von Ultima, Ultima, Ultima und nichts außer Ultima. Kein anderes RPG bietet derartigen Tiefgang, Spaß und Spiellänge. Allerdings muß man RPGs in zwei Sparten teilen. Sparte 1: Ultima, AD&D und Konsorten. Sparte 2: Eye of the Beholder, Might&Magic, Underworld & Co. Ich konnte noch nie Gefallen an solchen Primitiv-RPGs wie in Sparte 2 erwähnt finden. Sie zeichnen sich durch langweiliges und eintöniges Gameplay aus. Dieses (um Himmelswillen auch noch in Echtzeit) Rumgehacke ist absolut idiotisch und hat es nicht verdient, ein Rollenspiel genannt zu werden. Darum rege ich mich jedesmal auf, wenn solche Kinderspiele hochgejubelt werden wie Wizardry VII, Underworld I+II oder Beholder I+II und wirkliche RPGs mit »Gähn« oder »ganz nett« bewertet werden, bloß weil manche Tester eine Spur zu dümmlich oder zu faul sind, sich mit ansprechenden Spielen zu beschäftigen, bei denen man auch noch etwas denken muß.

(Ingo Nau, Korb)

Wäre die Welt nicht ein schönerer Ort, wenn wir alle ein wenig mehr Toleranz entbehren könnten? Bei allem Respekt vor der Ultima-Serie halte ich es für ein wenig vermessen, mit solcher Inbrunst alle für Idioten zu erklären, die andere Rollenspiele bevorzugen. Bessere Grafik, leichtere Zugänglichkeit und komfortablere Bedienung sind Tugenden, die nicht wenige Spieler zu den Underworld- oder Beholder-Titeln greifen lassen. Also, seid nett zueinander; in unseren »Serpent Isle«-Test in Ausgabe 5/93 haben wir ja auch schon ausgewogen Anhänger zweier Rollenspiel-Fraktionen zur Wort kommen lassen.

Noch mehr CD-ROM

Die Spieltests sind übersichtlich aufgebaut und der Text gibt einen guten Eindruck über das Spiel. Hier solltet Ihr dabei bleiben, daß persönliche Kommentare nur im Meinungskasten etwas zu suchen haben. Sehr gut ist die Idee mit dem Kasten »Im Wettbewerb«, der einen kurzen Überblick gibt, wie das Spiel einzuordnen ist. Die Rubrik Hardware sollte sich vor allem auf PC-Zubehör spezialisieren, wobei ich Tests bevorzuge, die weniger technische Angaben, sondern mehr praktische Kaufempfehlungen enthalten. Der Artikel »Noch mehr RAM« brachte mir nicht viel Verwertbares an Informationen.

Wie wäre es mit einer Rubrik über CD-ROM? Ich meine damit Spiele-Software, die entweder neu oder exklusiv auf CD-ROM erscheint.

(Thomas Neher, Prittriching)

Wenn was Vernünftiges auf CD-ROM erscheint, werden wir es in unseren »normalen« Spiele- und Softwaretest-Rubriken vorstellen (siehe z.B. »The 7th Guest« in der letzten Ausgabe). Ein CD-Ghetto, in dem man auf Teufel komm raus die 1:1-Diskettenversionen von jedem Müll testen muß, um dem Platz irgendwie voll zu bekommen, schwebt uns momentan nicht vor.

Golfer im Zwielfich

Als ich in Ihrem ersten Heft den Links-Wettbewerb ausgemacht hatte, war ich spontan begeistert, aber was aus diesem Wettbewerb letztendlich geworden ist... tja, das läßt mich schon mehr als grübeln. Nicht weil ich kein Gewinner war, sondern weil ich beim besten Willen nicht glauben kann, was da auf Seite 19 Ihrer Ausgabe 4/93 zu lesen ist.

Vielleicht sollte ich vorneweg schicken, daß ich seit ca. vier Jahren ein Golfer unter Links und Links 386 Pro bin. Ohne anmaßend zu sein, kann ich behaupten, daß ich dieses Spiel recht gut beherrsche (Teilnahme-Score: 60 Schläge). In diesen vier Jahren habe ich schätzungsweise 5000 bis 7000 Löcher gespielt, aber dabei ist es mir höchstens zweimal gelungen, ein Hole in One zu schaffen.

Aber in Ihrem Wettbewerb? Kein Thema, da werden bei den besten sieben Golfern am 9. Loch in Harhour Town gar fünf Hole in Ones gespielt – kaum zu glauben, was? Ganz davon abgesehen, daß sicherlich noch hier und da ein paar weitere Hole in Ones auftauchen werden, um einen Schlagdurchschnitt von 2,78 Schlägen (beim Gewinner) zu erreichen. Ich möchte beileibe keinem der »Supergolfer« etwas unterstellen, aber ich erinnere mich an die Worte von Boris Schneider im Heft 1/93 auf Seite 42 (»Das Datenformat des REC-Files macht es fast unmöglich, mittels eines Disk-Editors zu schummeln«).

Die Krönung war dann zu Schluß noch die Tatsache, daß es sogar Teilnehmer gab, die mit den kürzesten Tees unter den Gewinnern zu finden waren. Es wäre sicherlich besser gewesen, die besten 7 oder 12 Golfer live gegeneinander antreten zu lassen, um auch nur den geringsten Zweifel an etwaigen Manipulationen auszusräumen. So aber bleibt mit Sicherheit bei den meisten Teilnehmern Ihres Wettbewerbs ein bitterer Nachgeschmack.

(Dirk Witteck, Nottuln)

Unsere Supergolfer sind wirklich so gut. Wir haben uns alle Spielstände angesehen; sie strotzen nur so vor Paradeschlägen, die aber alle einen ungeschummelten Eindruck machen. Weder uns noch Hersteller Access ist eine Methode bekannt, wie man die REC-Files manipulieren könnte.

Ein Restrisiko bleibt immer bei dieser Art von Wettbewerb, aber beim Links-Turnier entstanden die tollen Resultate offensichtlich durch viel Übung und frei von Disketten-Doping. Beim Abschlags-Tee sind wir allein schuldig, da es bei den Teilnahmeregeln versäumt wurde, das Tee verbindlich festzulegen.

WORK
IN PROGRESS

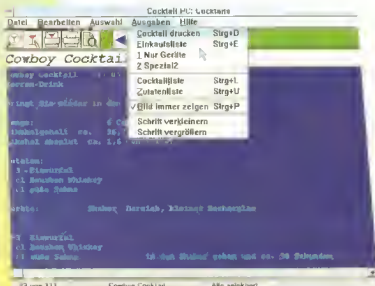
PC PLAYER 8/93

Wie mache ich meinem PC mit wenig Aufwand Beine?
Keine Angst, wir haben keine Motherboard-Monsteraktionen im Sinn. Aber durch den Austausch der alten, rumpeiligen **VGA-Karte** gegen ein neues Modell lassen sich vor allem bei 3D-Spielen gigantische Tempogewinne erzielen. Unser Grafikkarten-Feature verrät, welche VGA-Turbos für Spiele besonders gut geeignet sind und informiert Sie über die neue Generation der **Local-Bus-Karten**.

Nun sind Sie stolzer Besitzer eines edlen neuen Grafik- oder Soundkärtchens – doch dann beginnt der wahre Nervenkitzel. Um das Schmuckstück einzusetzen, muß der liebe und teure PC geöffnet werden. Nicht jeder ist zum Bastel-Naturtalent geboren, das fröhlich pfeifend in Computer-Innereien wühlt. Doch so eine **Karten-Transplantation** ist gar nicht schwer: Unser Mann fürs Grobe, Toni »CMOS« Schwaiger, sagt Ihnen in der nächsten PC PLAYER, was Sie beim munteren Geschraube beachten sollten.

Ein doppelter Spiele-Cocktail darf natürlich nicht fehlen; traditionell wird den Tests der neuesten Programme der Seiten-Löwenanteil in PC PLAYER gewidmet. Wir harren der Fertigstellung überfälliger Titel wie dem Dynamix-Rollenspiel **Betrayal at Krondor** oder dem Microprose-Adventure **Return of the Phantom**. Einen Ausblick

auf die Software-Flut fürs Weihnachtsgeschäft gewährt indes die **Summer-CES** in Chicago. Unser Messebericht informiert über Spiele-News, Hardware-Trends und CD-ROM-Goodies.

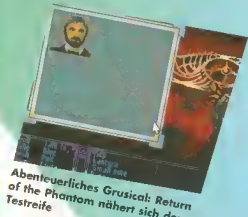


Hoch die Tassen: Der Borkeeper von Welt läßt sich durch seinen PC inspirieren

Nachdem wir Ihnen diesmal die Freuden eines PC-Kochbuchs vorstellten, widmet sich unser kulinarisches Ressort nächsten Monat den flüssigen Freuden der Software-Welt. **Cocktail für Windows** bietet reichlich Anregungen für mehr oder weniger promillige Drinks; Emsige Kreativpichler ergänzen den Rezeptbestand um Eigenkreationen.



Der wichtigste Messetermin des Spieljahres: Ab nach Chicago zur Sommer-CES!



Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 8/93 erscheint am 14. Juli

FINALE

Where in the World is Chris Roberts?

Die Gewinner der kostenlosen Nachhilfestunde in Erdkunde sind Chris Roberts und sein Team von Origin, die in »Strike Commander« zwar Istanbul und San Francisco identifizieren konnten, mit der deutschen Geographie aber so ihre Schwierigkeiten haben. Das im Spiel auftauchende verträumte Städtchen »Nordhausen« liegt unserer Europa-

Karte zufolge entweder in der Slowakei oder in Ungarn, etwas nördlich von Budapest. Besonders peinlich für den gebürtigen Briten Roberts: Er läßt auch seine eigenen Landsleute so tief in den Osten wandern, denn in der dazu gehörenden Mission muß man die Britische Armee aus einem Schloß vertreiben, das diese angeblich seit dem Zweiten Weltkrieg besetzt hält. (bs)

Neue Rolle für den Boß

Gleichberechtigung bei Strike Commander: In der Baracke der Piloten darf man sich zwei Pin-Ups ansehen, die den männlichen und weiblichen Soldnern das Leben etwas versüßen sollen. Was Sie sicher nicht geahnt haben: Der gutgebaute Mann (oder zumindest sein Kopf...) ist niemand anderer als Origin-Geschäftsführer Robert Garriot, der Bruder von Richard »Lord British« Garriot. Gerüchte, daß die junge Dame auf dem anderen Bild für die Pressearbeit zuständig sein soll, sind (leider) nicht wahr.

Das SimProgramm des Monats

Nach sieben Jahren Entwicklungszeit, neun Ankündigungen auf diversen Computermessen und zwölf Ausreden, warum es immer noch nicht auf dem Markt ist, kommt es nun doch in die Geschäfte: »SimCommander«, das ultimative PC-Spiel, das alle Grenzen sprengen soll. Programmierer Rob Christens meint: »Wir haben uns am Anfang des Projekts vorgenom-

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Haben Sie sich nicht auch schon gefragt, warum in den Ultima-Spielen von Origin eine aufwendig auf Stoff gedruckte Landkarte beiliegt (jedenfalls in den guten amerikanischen Original-Versionen)? Hier die statistisch völlig unbelegte Hitliste zum Thema »Was tun wir mit der Karte?«:

PLATZ 5: Wenn mitten im spannenden Spiel die Nase läuft, brauchen Sie nicht nach einem Taschentuch zu suchen.

PLATZ 4: Wenn ein dunkler Fleck das Spielvergnügen stört, können Sie schnell den Monitor abwischen.

PLATZ 3: Wenn Ihnen nach drei Super-Monstern der Angstschweiß von der Stirn tropft, dient er als Abtupfhilfe.

PLATZ 2: Wenn ein Insekt durchs Zimmer surrt, dient die Karte als Instant-Fliegenklatsche.

PLATZ 1: Wenn an der Kaffeetasse der Henkel fehlt, läßt der improvisierte Topflappen zu, daß Sie sich ohne verbrühte Finger am Aroma laben können. (bs)

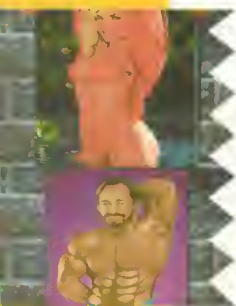
men, das endgültige Computerspiel zu schreiben. Leider gab es zahlreiche Rückschläge, insbesondere durch die Konkurrenz, die uns eine Idee nach der anderen klaute. So zum Beispiel die High-Score-Liste, das Scrolling von links nach rechts und das Steuern der Spielfigur mit einem Joystick. Jedesmal, wenn wir auf einer Messe ein solches Feature vorführten, brachten andere Firmen schon wenige Monate später Spiele mit ähnlichen Fähigkeiten auf den Markt, so daß wir uns wieder etwas Neues ausdenken mußten.»

Die endgültig und definitiv Mitte Juli erscheinende Version von SimCommander soll mit künstlicher Intelligenz, kompletter Sprachausgabe, 4D-Grafik in Super-Duper-VGA und 7324 Missionen ausgestattet sein. Leider sind auch die Hardware-Anforderungen deswegen etwas gestiegen: Ohne einen Pentium-Prozessor (ab September erhältlich) geht nichts. Das Programm benötigt 32 MByte RAM (kein EMS oder XMS, SimCommander ist nicht zu Memory Managern kompatibel), 345 MByte auf der Festplatte (SimCommander ist nicht zu Festplattenverdopplern kompatibel), die Kombination Roland-Karte und Soundblaster Pro (alte Soundblaster und andere Midi-Karten werden nicht unterstützt) und OS/2 2.1 (voraussichtlich lieferbar ab August 93). Eine CD-ROM-Version ist in Arbeit. Auf die teure Hardware-Konfiguration angesprochen meint Rob Christens nur: »Wir waren schon immer Trendsetter«. Auf Wunsch gibt es ein »Music Accessory Pack« und ein »Speech Accessory Pack«: Beim ersten Paket kommen die Wiener Symphoniker einen Nachmittag in ihr Haus, beim zweiten können Sie mehrere Synchronsprecher für einen Tag mieten, die Ihnen die Texte auf dem Bildschirm vorlesen. An Verträgen mit Ex-Piloten der Bundeswehr, die für Sie den Autopiloten übernehmen können, wird zur Zeit gearbeitet.

Worum es bei SimCommander eigentlich geht, konnten wir noch nicht herausfinden. Bis Redaktionsschluß waren wir mit der Installation erst bei Diskette 287 von 311 angekommen. (bs)



Ein peinlicher Fehler in Strike Commander: »Nordhausen« liegt mit Sicherheit nicht in Nordrhein-Westfalen



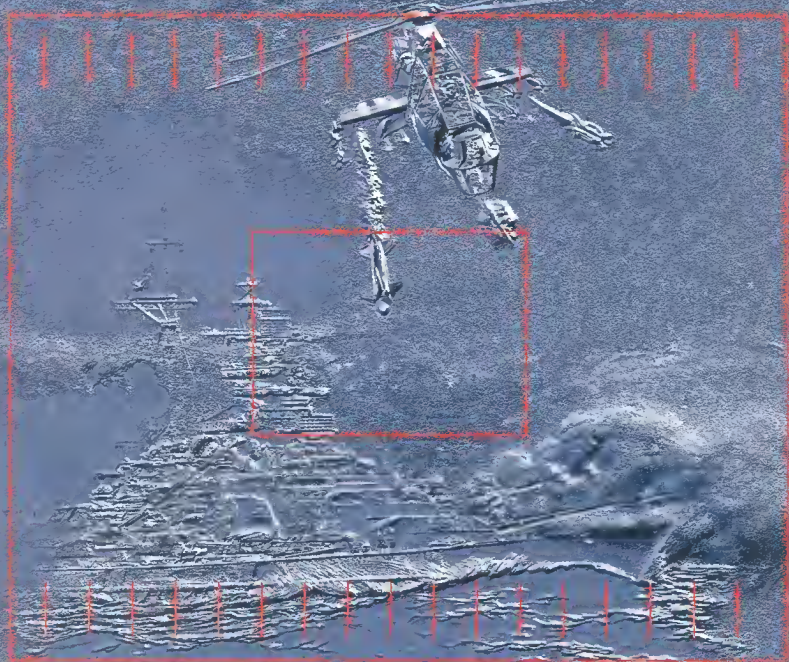
Kennen Sie den Herrn? Die Grafiker pflanzen auf den statlichen Körper einfach den Kopf von Origin-Chef Robert Garriot.



COMANCHE GLOBAL CHALLENGE



ERFORDERLICH



BURNING STEEL ERWEITERUNGSBOXEN:

ERFORDERLICH

SUPERSCHIFFE IM ATLANTIK:

- 9 neue britische und deutsche Schiffstypen.
- Hypothetische Gefechte!

AMERIKA IM ATLANTIK

- Gefechte mit 9 verschiedenen, amerikanischen Schlachtschiffen.
- Die neue taktische Dimension!

SCENARIO EDITOR

- Die strategische Herausforderung vom Captain bis zum Admiral.
- Unbegrenzte Möglichkeiten für unbegrenzten Spielspaß!



Published by SOFTGOLD • Infohotline: 02131/66 0238

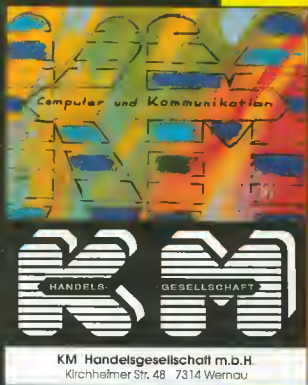
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, (ab 1.7. 41584) 4044 Kaarst 2; Österreich: Darfus Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

SOUND GALAXY



DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!



Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows, Windot OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

Inklusive Mikrofon und Stereo-Kopfhörer